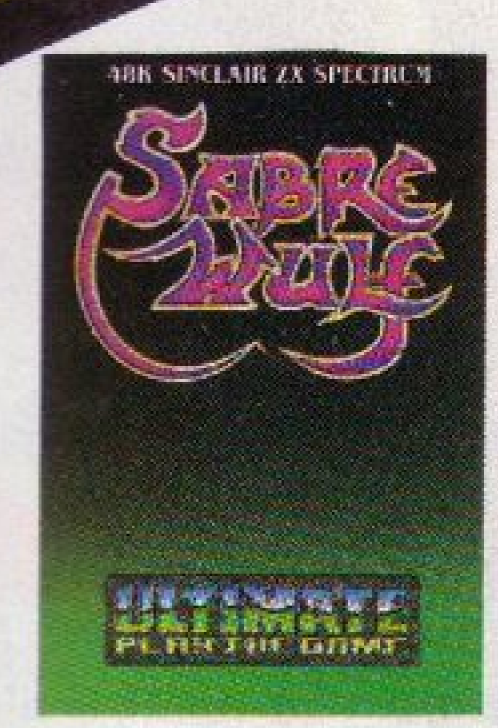

SUPER CONCOURS
TILT
MICRO/JEUX/VIDEO
CHICAGO !
Tirez les premiers
COCORICO !!
EXL 100 : un micro nouveau est arrivé
EXCLUSIF !!!
Le laser va bientôt frapper...
...Tous les nouveaux jeux
Logiciel !!!!
EN AVANT LA MUSIQUE
M 3085-15-17,50 F
N° 15 MENSUEL SEPTEMBRE 1984-17,50 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS - MAROC : 20 DH.

MICRO INF

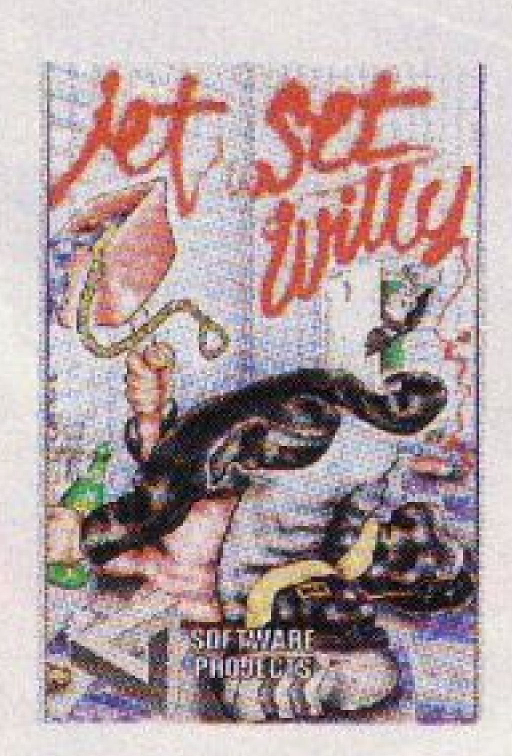
L'EVASION

REVENDEURS
LA RÉVOLUTION MICRO-INFORMATIQUE VOUS CONCERNE EN PRIORITÉ!
Contactez-nous dès maintenant en téléphonant au 763.55.05



SABRE WULF

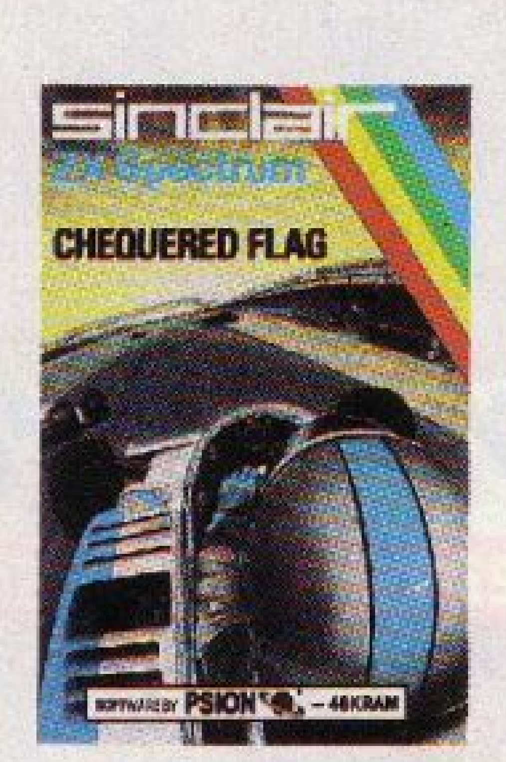
Un guerrier armé d'un sabre affronte la jungle hostile. Il doit parcourir un chemin semé d'embûches : grottes obscures, végétation d'épineux, animaux féroces, serpents, araignées font de cette jungle un véritable enfer. A cela s'ajoute chasseurs et tueurs qu'il faudra à tout prix éviter. Survivre et vaincre le danger telle est la règle de cette quête initiatique. La quête de SABRE WULF!!



JET SET WILLY

Willy le mineur a une énorme maison, très insolite. Il vient de pendre la crémaillère. La fête finie, sa femme de chambre, furieuse de voir des verres traîner partout, l'oblige à les ramasser avant d'aller dormir. Mais combien y a-t-il de verres? 10, 100, 1 000...
Bon courage Willy!!

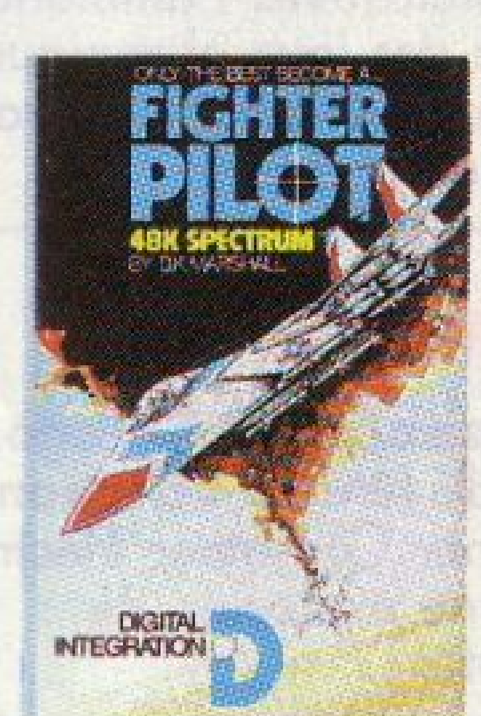
48 K SPECTRUM - SOFTWARE PROJECTS



CHEQUERED FLAG

Qui n'a jamais rêvé de piloter une Formule 1? CHEQUERED FLAG vous donne cette possibilité. Installé aux commandes de votre bolide, la route qui défile devant vous réclame toute votre attention! Vous devez garder un œil sur le volant, et surtout... éviter les obstacles qui se trouvent sur votre route!

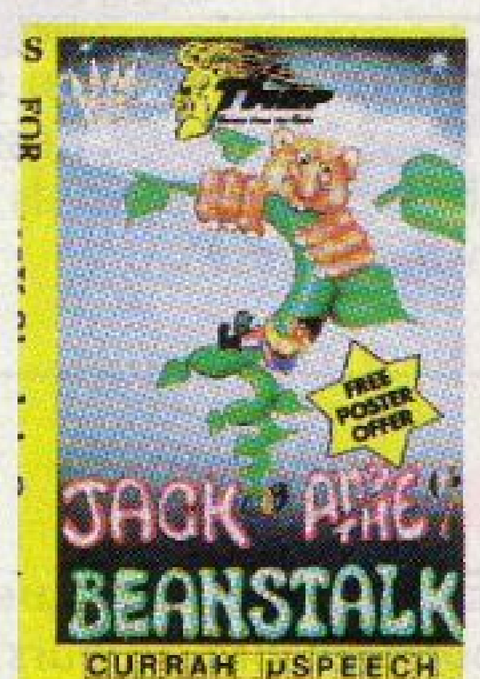
SPECTRUM ZX - PSION



FIGHTER PILOT

Apprenez à piloter votre F15... Prenez place à bord du cockpit du meilleur avion de combat au monde! Jeu de simulation en 3 dimensions...
Exercices de voltige, combats aériens, atterrissage sans visibilité... etc...

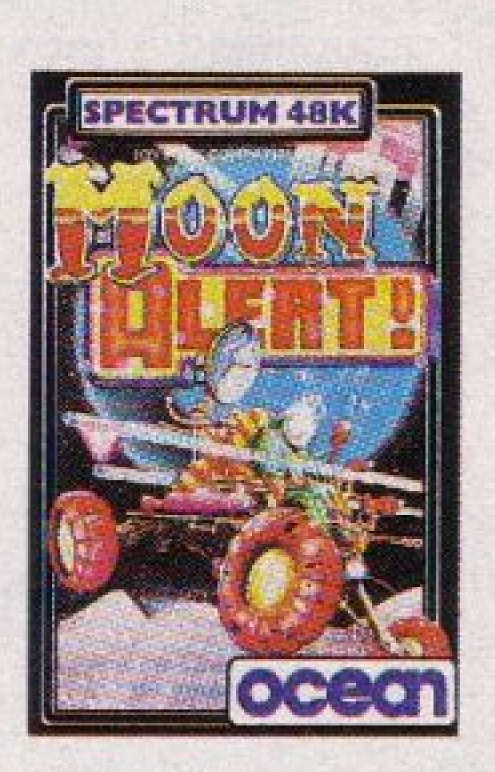
48 K SPECTRUM - DIGITAL INTEGRATION



JACK AND THE BEANSTALK

Jack et sa maman sont pauvres. Celle-ci décide de se débarasser de la vache Daisy qu'ils possèdent pour seule richesse.
En contrepartie de cette vente Jack se voit offrir un sac de haricots magiques.
"Plantes ces graines et un château de trésors apparaîtra"...

48 K SPECTRUM - THOR



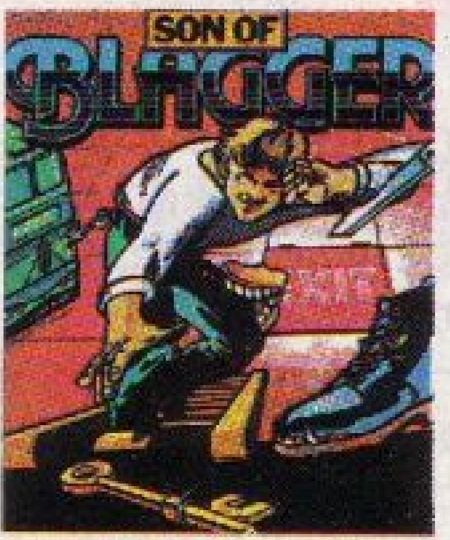
MOON ALERT

Attention, urgence! Alerte lunaire... Le convoi spatial 7 (space fighter 7) est attaqué par des forces étrangères. Vous conservez un espoir de survie, malgré la situation! La solution est d'atteindre la base lunaire...
Pour cela, vous disposerez d'armes nouvelles. Elles vous seront nécessaires pour survivre...

48 K SPECTRUM - OCÉAN

Sélectionnés à partir du HIT-PARADE de la revue "MICROSCOPE" (L'un des tous premiers magazines de micro informatique anglais), ces logiciels représentent les meilleures ventes du marché britannique pour Juin et Juillet 84. La revue MICROSCOPE réalise ce HIT PARADE à partir des informations que lui transmettent les points de vente micro informatique.





SON OF BLAGGER

Vivez les exploits célèbres de Roger le malin, qui s'introduit dans l'antre de l'espionnage : le Bureau de Sécurité Nationale. Le voici pris au piège... Comment en sortir? Il existe pourtant une solution : la clé en or... Frissons et frayeurs garantis!

COMMODORE 64 - ALLIGATA

TITRES DISPONIBLES POUR:
SPECTRUM, ZX 81, ORIC 1, ATMOS. BBC, CBM 64, ATARI, LYNX, SORD, VIC 20.
CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

L A R É V O L U T I O N M I C R O - I

ORMATIQUE S.A.

PERMANENTE



NAPOLÉON

Une carte de la zone de campagne s'affiche d'abord et restera affichée jusqu'à ce que deux groupes ennemis entrent en contact. La carte représente "les deux pays voisins des deux joueurs en guerre l'un contre l'autre". Le pays "bleu" se trouve à droite, le pays "rouge", à gauche. A vous de mettre en pratique vos talents de stratège !

48 K SPECTRUM - WARGAMES



SCUBA DIVE

Partir à la recherche d'huîtres perlières, c'est passionnant.
Partir à la recherche de coffres remplis de trésors, c'est encore plus passionnant. Mais attention, la fascination des fonds marins ne doit pas vous faire oublier les dangers qui vous entourent. A propos, avez-vous songé à votre réserve d'oxygène?

ORIC 1/ ATMOS



ACHERONS RAGE

Vous êtes propulsé dans un coin de la galaxie où vos scanners n'ont détecté aucune forme de vie. Soudain, autour de vous, se matérialise la flotte ennemie de la planète GOR, qui vous tire dessus, pose des mines et aborde votre vaisseau.
Soyez vigilant car l'ennemi est en nombre !

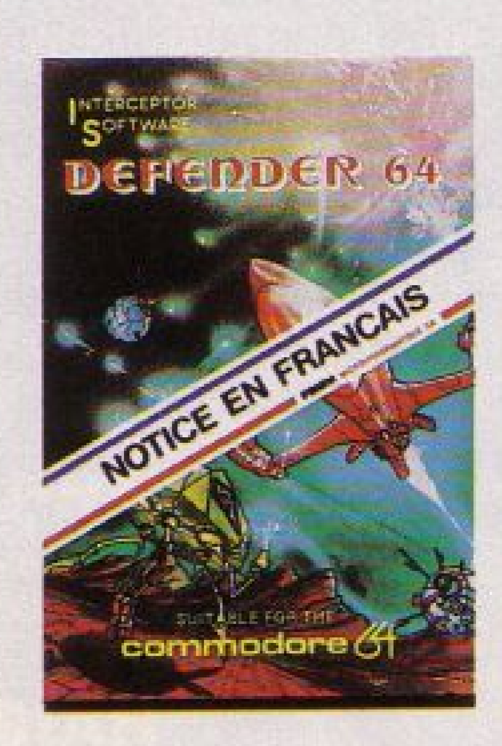
SOFTEK - ORIC 1/ ATMOS



BEAR BOVVER

Aidez Ted à escalader les échafaudages et récupérer la batterie dont il a besoin pour son camion.
Quelques bombes à retardement l'aideront à chasser les ours qui lui veulent du mal !
2 niveaux de jeux, nombreux bonus.

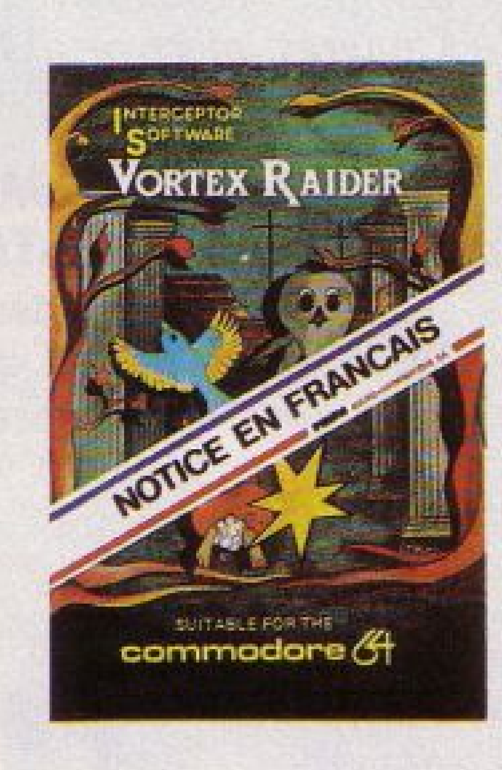
COMMODORE 64 - ARTIC



DEFENDER 84

Sur une planète rocheuse, en orbite autour d'un soleil inconnu, les 10 premiers interstellaires venus de la terre luttent pour implanter une colonie. Ils doivent affronter la civilisation d'un monde voisin, avide de pouvoir. Dans votre vaisseau interstellaire - le DEFENDER - vous êtes leur seule protection.

COMMODORE 64 - SOFTWARE



VORTEX RAIDER

Pour trouver le coffre au trésor, sur votre scooter à réaction, vous devez traverser la Forêt, le Temple, et la Mer. Déplacez votre mire pour pouvoir éliminer, avec vos canons-lasers, les différentes créatures qui constituent les défenses extérieures du Vortex.
L'aventure ne fait que commencer... Bonne chance !

COMMODORE 64 - INTERCEPTOR SOFTWARE

Tous ces titres sont vendus avec instructions en français imprimé sur la jaquette.

SPECTRUM

AH DIDDUMS Imagine
ALCHEMIST Imagine
ZZOOM Imagine
ZIP ZAP Imagine
LIFT OFF WITH SPACE SHUTTLE Microdeal
DALLAS Cases
CORN CROPPER Cases
NAPOLÉON Cases
AIRLINE Cases
SPAWN OF EVIL DK Tronics
HARD CHEESE DK Tronics
APPLE JAM DK Tronics
GALACTIAN DK Tronics
3-D TANX DK Tronics
JANZ DK Tronics
ROAD TOAD DK Tronics
FRUIT MACHINE DK Tronics
GOLDMINE DK Tronics
CENTIBUG DK Tronics
HARRIER ATTACK Martech
SCUBA DIVE Martech
MAZE DEATH RACE PSS
LES FLICS PSS
GOBBLEMAN Artic
GALAXIANS Artic
INVASION FORCE Artic
BEAR BOVER Artic
STAR BLITZ Softek
UGH Softek

ZX 81

FARMER Cases
DALLAS Cases
3-D-GRAND PRIX DK Tronics
METROSTORM DK Tronics
MAZE DEATH RACE PSS
KRAZY KONG PSS
GOBBLEMAN Artic
GALAXIANS Artic
INVASION FORCE Artic

CBM 64

ARCADIA Imagine
VORTEX RAIDER Interceptor
DEFENDER Interceptor
LIFT OFF WITH SPACE SHUTTLE Microdeal
CUTHBERT IN JUNGLE Microdeal
HARRIER ATTACK Martech
BEAR BOVER Artic

ATMOS

SCRAMBLE Microdeal
ARENA 3000 Microdeal
LIFT OFF WITH SPACE SHUTTLE Microdeal
HARRIER ATTACK Martech
CENTIPEDE PSS
THE ULTRA PSS
LIGHT CYCLE PSS
M.A.R.C. PSS
ELEKTRO STORM PSS
SUPER METEOR Softek
ARCHERONS RAGE Softek
DRACULAS REVENGE Softek
ICE GIANT Softek



MICRO INFORMATIQUE S.A.
15, rue Jouffroy - 75017 PARIS
Tél. : (1) 763.55.05 - Télex : PRISMIN 640 960 F

AUCUNE VENTE AUX PARTICULIERS

N F O R M A T I Q U E

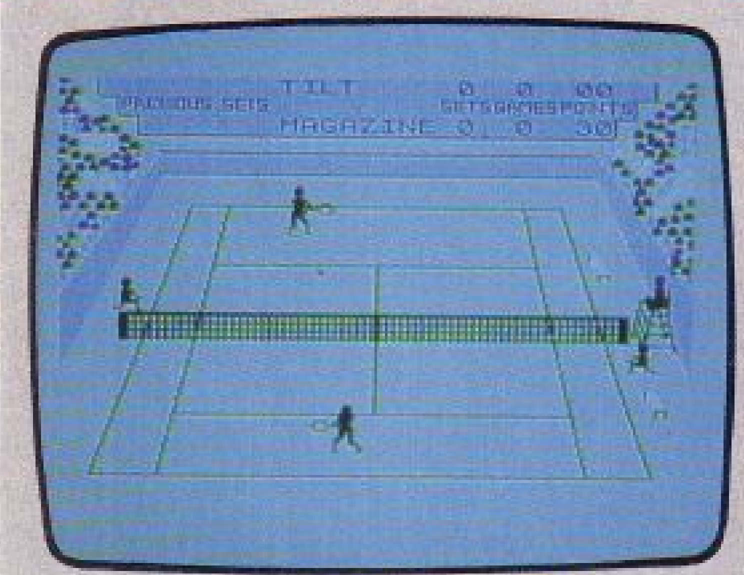
Coupon à retourner à PRISM MICRO INFORMATIQUE S.A. pour recevoir sans engagement notre catalogue ainsi que la liste de nos revendeurs.

Nom
Adresse
Ville
Code postal

Adresse de mon revendeur habituel
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Tél

H. DASSE.

ILS ONT TOUT PULVÉRISÉ RECORDS A SUIVRE...



COCORICO !

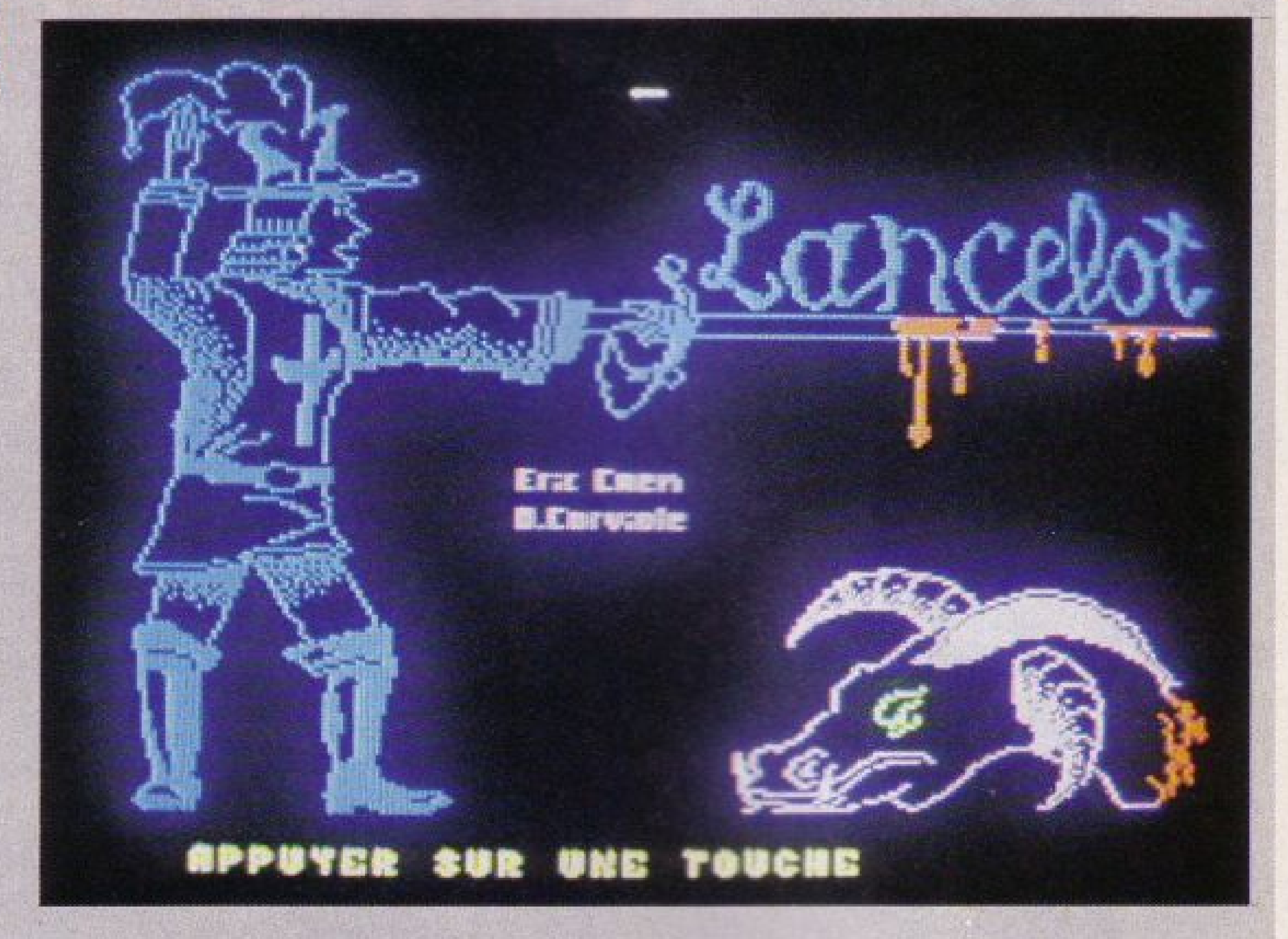
D & L Research, jeune société niçoise de soft pulvérise des records : après trois semaines de vente, son *Tennis*, entièrement conçu en France, se retrouve premier au hit parade anglais, sous le nom anglais de *Matchpoint* !!! Ce programme hyper sophistiqué, a été par ailleurs adopté par Imagic et Hes Game qui le commercialiseront, l'un dans sa version pour *Colecovision* et *MSX*, l'autre dans celle pour *Commodore 64, IBM PC* et *IBM PC junior*. Enfin, il sera disponible en France dès septembre pour *Spectrum* 48 K et *EXL 100*. Nous en reparlerons... *D & L Research, B.P. 3, 06470 Châteauneuf-d'Entraunes (tél. : 93 - 42.49.98).*

SPRITES

Dans notre dernier numéro, nous vous annoncions la création d'une nouvelle société de logiciels français, Sprites. Pour leur arrivée sur le marché, trente logiciels devraient être commercialisés en septembre ; il est aujourd'hui question de cinquante logiciels qui s'adressent aux machines les plus répandues telles que *B.B.C., Electron, Spectrum, ZX 81, Atmos, Laser 200, 310* et *3000, sans oublier le TO7*, le *Sega-Yeno SC3000*, le *Commodore 64* et enfin le *VIC 20...*

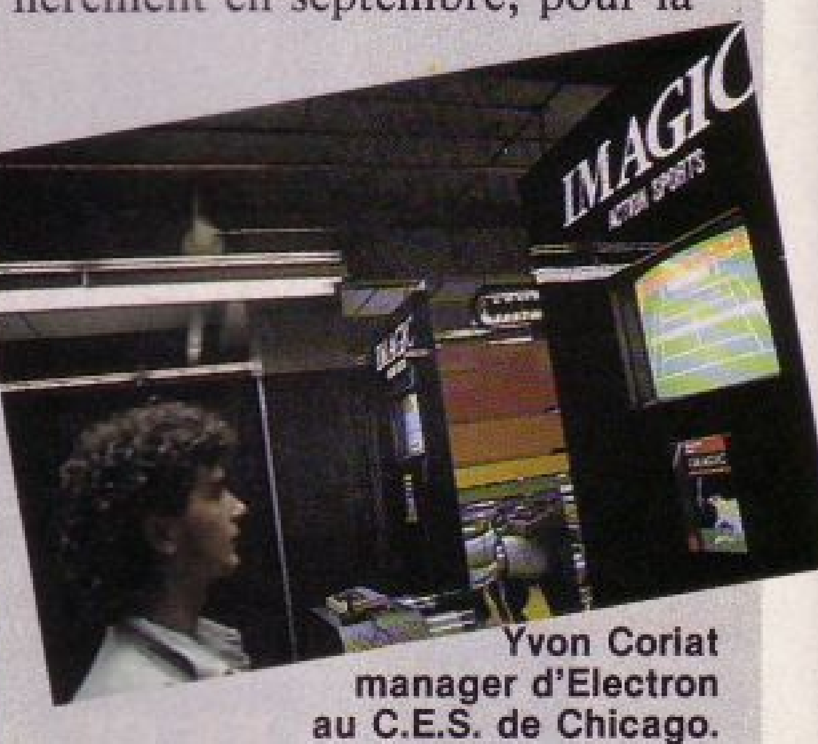
Les logiciels abordent tous les thèmes : les jeux d'action, d'aventures, de réflexion, de simulation, des utilitaires et des logiciels de gestion.

A l'occasion du SICOB de septembre 1984, Sprites organise un super concours autour du logiciel *Lancelot* pour *Oric 1/Atmos*. Il suffit pour gagner de faire le meilleur score, c'est-à-dire découvrir plusieurs Graal sacrés. Les 100 plus hauts scores recevront un prix. Les lots à gagner : une mini-chaîne, deux téléviseurs, des abonnements à Tilt, et des cassettes de jeux Sprites. Encore un détail, ce grand concours sera clôturé au début du mois de janvier 1985. Bonne chance à tous. *Sprites : 23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret (tél. : 270.41.92).*



ELECTRON VOIT DOUBLE

Electron n'est plus seulement au 117, avenue de Villiers dans le dix-septième arrondissement de Paris. Depuis quelques jours, un « Electron-bis » s'est installé au 163 de l'avenue du Maine, dans le quatorzième arrondissement. Cette nouvelle boutique présentera les mêmes importations, les mêmes nouveautés que sa grande sœur. Electron propose particulièrement en septembre, pour la console C.B.S.-Colecovision : *Tarzan, The Heist, Cresis Mountains, Duck of hasard* (Microfun), *Gyruss, Star Wars* (Parker), *Keystone Kapers, Pitstop* (Epyx), *Fathom* (Imagic).



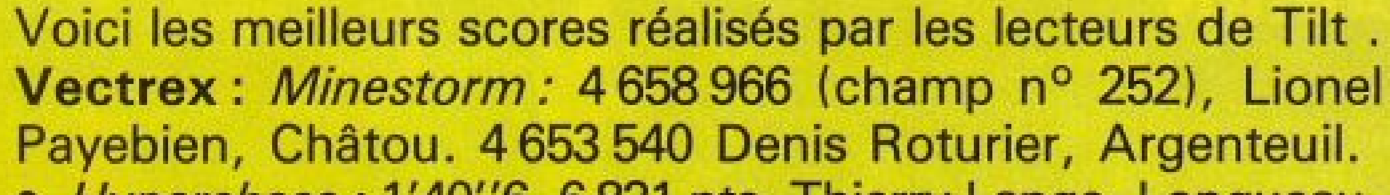
Yvon Coriat manager d'Electron au C.E.S. de Chicago.

COCONUT A FOND LES MANETTES

Gilbert Negre, responsable de la société Coconut, a décidé de se spécialiser uniquement dans la vente de logiciels, transformant ainsi sa boutique en un paradis pour fondus du joystick : plus de 500 logiciels exposés et démonstrations permanentes. Quant aux vendeurs, ce sont des cracks, bien difficiles à coller ! En septembre, Coconut porte ses efforts sur les logiciels pour *Commodore 64, Oric 1, Spectrum* et *TO7*. Octobre sera le mois d'Atari. *Coconut, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 1 - 355.63.00).*

POUR LES MORDUS LES SCORES DU MOIS





Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de Tilt .
Vectrex : *Minestorm :* 4 658 966 (champ n° 252), Lionel Payebien, Châtou. 4 653 540 Denis Roturier, Argenteuil.
- *Hyperchase :* 1'40''6, 6 821 pts, Thierry Lange, Longueau. 1'46''1, 6 785 pts, L. Payebien.
- *Scramble :* 119 260 (niv. 1) Emmanuel Boyaud, Belley.

Coleco : *Donkey Kong :* 1 600 800 (niv. 4) Stéphane Pelletier. 1 291 700 Jean-Yves Moreau, Paris. 1 000 200 Jérémy Duriez, Wimereux.
- *Donkey Kong Junior (niv. 4) :* 331 200 Henry Zandman, Villebon.
- *Zaxxon :* 106 800 (niv.4) S. Pelletier. 93 600 (niv. 4) Alain Thorel, Caen.
- *Pitfall :* 113 920 (certifié par photo) Philippe Spirou, Beaumont-Hogue. 113 668 William Throude, Bouleurs.
- *James Bond :* 48 650 Jean-yves Moreau, Paris. 41 750 Eric Dubois, Le Bouscat.
- *Rocky :* ordinateur K.O. au quatrième round, niv. 2. W. Throude.

Mattel Intellivision : *Burger Time :* 975 000 J. Duriez. 268 700 (niv. 4) David Fraternali, Genève. 265 950 Sylvain Reclus.
- *Q*-Bert :* 60 100 Sébastien Colonna, St Priest en Jarez.

V.C.S. Atari : *Pitfall :* 118 740 J. Duriez. 87 308 W.Bonnet.

Suite p. 10

VOULEZ-VOUS PARLER AVEC MSX ?



MSX Comic Bakery



MSX Circus Charlie

STANDARD MSX

Vous avez tous déjà entendu prononcé le nom MSX. Il s'agit d'une véritable révolution technique car les ordinateurs construits sous ce standard, établi par Microsoft, sont compatibles au niveau logiciels et extensions.

Une dizaine de marques japonaises proposent déjà des ordinateurs MSX. Les premiers modèles disponibles en France seront commercialisés à l'occasion du SICOB chez Sanyo ou Canon ; à partir de novembre, d'autres modèles suivront.

Ce standard comporte quelques caractéristiques immuables : un micro-processeur *Z80,* une mémoire morte 32 Ko contenant le Basic MSX, une mémoire vive de 8 à 64 Ko, une mémoire vidéo de 16 Ko, 8 couleurs de fond et de texte, une résolution graphique de 256 × 192 pixels et un synthétiseur à 3 canaux et 8 octaves.

Le principal avantage de ce nouveau standard est la totale compatibilité entre les logiciels et les extensions de différentes marques. Il est enfin possible de connecter par exemple une cartouche de jeux Canon sur le micro-ordinateur MSX de Sanyo.

PORTABLE ET BON MARCHÉ

Un nouvel ordinateur portable, le Casio *FP-200.* Compact (310 × 220 × 55,5 mm), léger (1,54 kg), il offre une mémoire vive (RAM) de 8 Ko (extensible à 32 Ko), un clavier mécanique type machine à écrire, un traitement de tableau intégré (CETL), un affichage à cristaux liquides de 20 colonnes et 8 lignes. Compatible avec la série *FP-1000,* le *FP-200* accepte toutes les extensions classiques (imprimante, traceur quatre couleurs, modem...) et plusieurs utilitaires (gestion de fichier, statistiques, graphiques). Et son prix n'est pas la moindre de ses performances : 3 800 F. Distribué par : *Lansay, 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières.*

MÉMOIRE DE POCHE

Plus besoin de faire un nœud à votre mouchoir, le Lansay *Mémo,* c'est vraiment la mémoire dans sa poche. Grand comme une mini-calculette, il offre 4 Ko de mémoire pour noter tout ce qui est important : adresses, numéros de téléphone, dépenses (ventilation sur huit postes). Et son système d'alarme est particulièrement sophistiqué : programmable plusieurs jours à l'avance, la sonnerie retentira pour rappeler un rendez-vous qui s'affichera au même moment à l'écran ! (Environ 890 F). *Lansay, 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières.*



ORIC-CONNECTION

Jouer à n'importe quel jeu sur *Oric 1/Atmos* avec un joystick, c'est aujourd'hui possible grâce à *Challenger 1,* une **interface de joystick programmable.** Il suffit d'initialiser la mémoire de l'interface en attribuant à chaque position du manche du joystick une touche du clavier (diagonales et bouton action compris). Et le miracle se produit. Inutile de préciser que les jeux prennent immédiatement une nouvelle dimension. (Distribué par Innelec - No man's land. 495 F environ.)

Votre *Oric1/Atmos* peut donner de la voix, grâce à un **synthétiseur vocal** comportant 64 diphones (sons) anglais. Bien-sûr, vous pourrez lui apprendre le français, mais il gardera toujours un accent très english, puisque certains sons français demeurent inconnus des anglais. (Oric 450 F environ. Cordon de raccordement : 100 F environ.)

Offrez des yeux et des oreilles à votre ordinateur, avec cette **carte 8 entrées 8 sorties,** qui se programme à l'aide des instructions « Peek » et « Poke ». Elle permet de connecter en entrées des détecteurs en tout genre (par exemple cellule photoélectrique, hyperfréquence...), et en sorties des voyants lumineux, des relais pour commander des jouets ou des robots. (Oric 350 F environ.)



CONTACT

CLIP FICTION A LA B.N.P.

Un détenu s'échappe d'un pénitencier au moyen d'une moto « empruntée »... dans un film diffusé par un magnétoscope. Ce scénario, mêlant action et fantastique, pourrait servir de thème à un jeu vidéo. C'est en fait celui d'un clip, imaginé par Jacques Capron, 36 ans, attaché commercial, lauréat du concours du scénario de clip organisé par la B.N.P. Les prix ont été décernés le 11 août dernier, dans le cadre du festival international de clip vidéo d'Antibes-Juan-les-Pins. Les deuxième et troisième prix ont été décernés à Christian Crimi, 28 ans, et José Bonastre, 31 ans. La concurrence a été vive, puisque plus de deux mille scénari ont été envoyés, par des « auteurs » de 9 à 75 ans !

BASCULEZ !

La société Génica propose un adaptateur qui permet de brancher sur un téléviseur équipé d'une prise Péritel à la fois un magnétoscope et un micro-ordinateur. Un interrupteur permet le basculement de l'un à l'autre (environ 320 F). *Génica B.P. 40, 03400 Yseure.*

AÏE !

ERRATUM

Nous avons dans nos derniers numéros quelque peu malmené les prix des jeux C.B.S. — Colecovision. Le prix de *Rocky* avec les *Super-Controllers* est bien de 850 F, et celui de *Burger Time* de 390 F.

Suite p. 14

LIVRES ET MICRO



PREMIÈRE

Vingt-cinq jeux pour le *Vidéopac* avec l'extension Basic *G 7420:* une première. Les thèmes restent très classiques, mais les listings sont accompagnés de nombreuses explications. *Jeux sur Philips C 7420 Vidéopac.* Christophe Baron et Benoît de Merly. Edimicro. Prix : 98 F.

SV PROGRESSIF

Voici l'un des premiers ouvrages spécifiques au micro-ordinateur Spectravidéo *SV 318 - SV 328:* une initiation au langage Basic, conçue spécialement pour les débutants. Les ordres Basic sont présentés de façon progressive et accompagnés de nombreux exemples. *Le guide du Spectravidéo.* Daniel Lemahieu et Etienne Dubois. Editions P.S.I. Prix : 100 F.

FORT C'EST FORTH

Voici une nouvelle tentative d'initiation au langage Forth, presque aussi simple que le Basic, mais dix fois plus rapide. Il est par exemple possible de réaliser un jeu tel que *Pac Man* sur 3 Ko de mémoire vive. La grande originalité du Forth est que l'on peut créer son propre vocabulaire. *Programmer le Forth.* Robert van Loo. Editions Marabout. Prix : 27 F.

LE TOUT MICRO

Être à la fois un annuaire très complet et un guide de l'informatique, telle est l'ambition du *Tout Micro*. Le pari est réussi. Pratique et clair, *Le tout Micro* donne un maximum d'informations sur les boutiques, les librairies spécialisées, les livres, les logiciels, les clubs, les micro-ordinateurs. Une foule de renseignements rassemblés en un seul volume. Chez Hachette, 99 F.

AU CŒUR

Les programmes confirmés découvriront au fil des listings une étude approfondie de la mémoire morte et de nombreux exemples directement applicables dans des programmes, comme l'utilisation du joystick, la création d'une horloge temps réel... Ce livre est malheureusement un peu ardu. *Au cœur de l'Oric Atmos.* Gilles Marin. Editions A.R.G. Prix : 75 F.

LES OUTILS POUR

Quinze programmes écrits en Basic, soit ludiques, soit orientés vers les mathématiques. Chaque listing est accompagné d'un organigramme et d'une étude du programme. Un chapitre complet est réservé à l'Assembleur. *Boîte à outil pour Oric.* Michel Martin. Prix : 45 F.

INVITATION A L'ANALYSE

Un ouvrage pour tester ses connaissances, malheureusement réservé aux seuls utilisateurs du *TO7*. Cet ouvrage est une invitation à l'analyse et à la programmation. *Exercices pour TO7.* Maurice Chambit et Dominique Schraen. P.S.I. Prix : 80 F environ.

PASSAGES DIFFICILES

Cet ouvrage présente différents programmes écrits en Basic à des fins éducatives. Vous trouverez des sujets aussi variés que l'orthographe, le calcul, la musique, la géographie, la logique ou le dessin. Les listings sont complétés par une étude des passages difficiles. *L'enfant aux commandes de l'ordinateur.* D. Krieger. 79 F.

COURT MAIS BON

Cet ouvrage s'adresse aux possesseurs de *VIC 20* désirant s'initier aux jeux d'action. Il propose une quinzaine de jeux graphiques et sonores. Les programmes présentés sont courts dans l'ensemble mais restent d'un bon niveau. *VIC 20, Jeux d'action.* Pierre Monsaut. Editions Sybex. 49 F.

était alors "Into the Dragon's Lair" *(Dans l'antre du dragon). Pour ce qui est de la trame du jeu, elle a été écrite par des scénaristes de chez AMS, qui nous ont apporté des storyboards très schématiques. Mais Don a pratiquement tout repensé. Il a dessiné le personnage de Dirk l'Audacieux, et a ajouté celui de la princesse Daphné. Dans le scénario original, il n'y avait en effet ni fille ni sauvetage ! Le seul but de*

« LA PRINCESSE YUM-YUM S'EST APPELÉE DAPHNÉ »

Dirk était de trouver un trésor. Nous avons pensé qu'il était regrettable de fonder un jeu sur le seul principe de la cupidité, et qu'il valait mieux avoir à la place une princesse en danger. Nous avons donc créé la princesse Yum-Yum (inspirée du jeu de Mikado), dont le nom a été changé plus tard en Daphné. » Pour l'équipe de Bluth, les deux mois et demi suivants furent consacrés à l'apprentissage d'un art nouveau : la fabrication d'un jeu vidéo.

« *C'est très différent d'un film d'animation normal,* » poursuit Goldman, « *dans la mesure où il n'existe pas de continuité. Chaque décision du joueur correspond à une rupture dans le déroulement du récit. Nous avons donc dû créer un ensemble de séquences très brèves, très fortes, ce qui n'a rien de comparable avec le flot continu, composés de moments d'action et d'accalmie, qu'est un film de long-métrage. Nous voulions pouvoir montrer cinq minutes teminées du jeu au salon de Chicago en mars. Nous avons brûlé les étapes. Normalement, en animation, on passe du storyboard à l'ébauche, puis à un dessin animé grossier. Les ébauches sont ensuite encrées, et le fond est ajouté. Mais dans le cas de Dragon's Lair, nous avions si peu de temps que nous sommes passés directement au stade de l'ébauche, sans faire de storyboards ! Néanmoins, un jour, après avoir investi 600 000 dollars, Don a réalisé que notre jeu n'était pas au point.* »

Quel était le problème ? « *Nous n'avions pas assez de dangers, de pièges !* s'exclame Goldman. *Don s'est alors enfermé dans une pièce avec les gens d'AMS et a tout recommencé. Il a créé un environnement truffé d'embûches où le personnage avait un certain nombre de choix, parmi lesquels la bonne solution. Finalement, nous avons encore travaillé pendant un mois et demi, avons ajouté tous les effets spéciaux ainsi que la musique et les dialogues, et sommes arrivés à créer environ 25 minutes d'animation.* »

C'est donc au niveau de la conception du jeu que Bluth et son équipe rencontrèrent le plus de difficulté. Il est surprenant d'apprendre que les questions techniques relatives au disque laser furent les plus simples à résoudre. « *La technologie nécessaire à ce système existe depuis longtemps,* ajoute Gary Goldman. *Les premiers lecteurs de disques laser remontent à 1977. Déjà, à cette époque, la possibilité de les relier à un ordinateur existait. Beaucoup de gens y pensaient... Il fallait simplement attendre que quelqu'un ait suffisamment de courage pour s'y risquer !* »

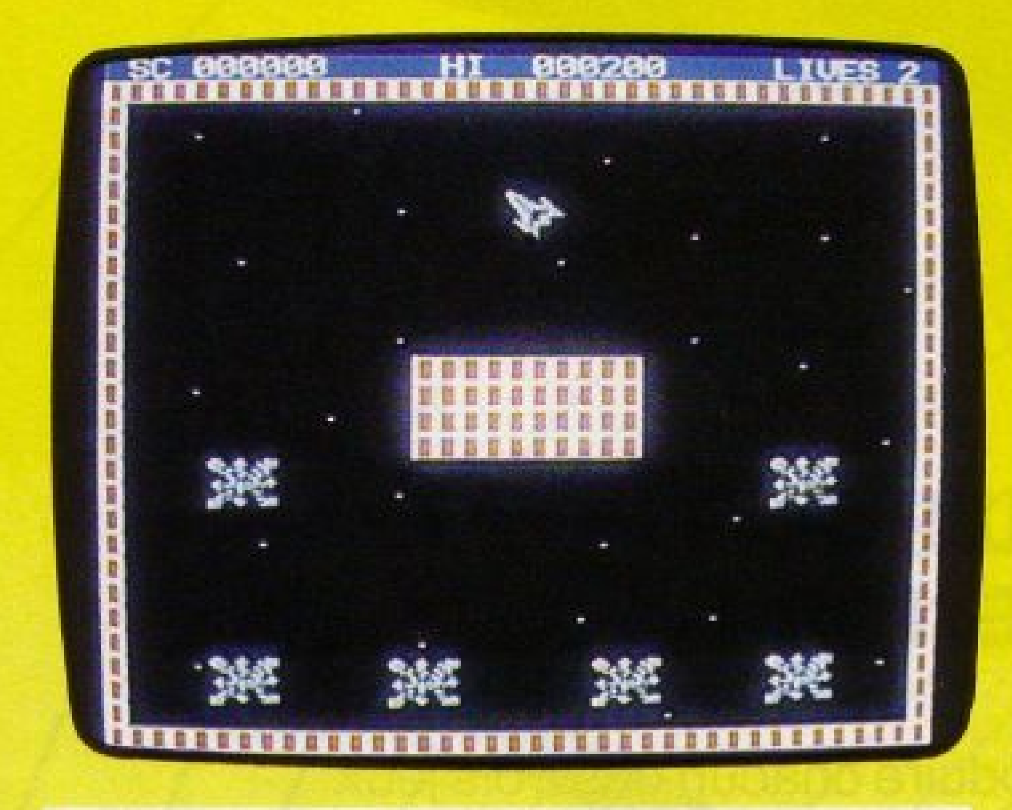
Avant tout, *Dragon's Lair* et ses imitateurs fonctionnent par un système classique de lecture de vidéo-disque. Dans celui-ci, un rayon laser - dont la propriété est d'être de fréquence constante, donc extrêment « dense » et précis - vient frapper un disque dont la surface est percée d'une multitude de trous microscopiques. A leur contact, le faisceau est modulé, traité, et récupéré par des photodiodes. Le résultat : une image apparaît à l'écran.

Dans des circonstances normales - pour la projection d'un film par exemple - ces images sont lues par le faisceau laser dans l'ordre des sillons (qui vont du centre vers la circonférence, à l'inverse d'un disque normal), en flot continu. Mais en connectant un circuit informatique à ce dispositif, il est possible de faire exécuter au rayon laser, avec une précision absolue, des « sauts »en avant ou en arrière. Dès lors, la conception d'un jeu devient envisageable. Au départ, le rayon lit le disque dans sa continuité... Mais dès que le joueur actionne une commande,

Suite page 22

TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS



ULTIMA ZONE

Rebondissements

Ultima Zone est une reprise du célèbre jeu d'arcades, *Météorites*. Vous retrouverez le thème de base bien connu, avec quelques améliorations, notamment graphiques. Vous devez abattre non plus des météorites pacifiques mais des hordes de vaisseaux ennemis aussi rapides qu'habiles. Votre vaisseau se déplace dans une zone limitée par le bord de l'écran, avec au centre une étrange planète rectangulaire. Si vous heurtez l'un des obstacles, vous rebondirez dessus. Vous utiliserez cette technique pour vous déplacer. Votre engin spatial rebondissant d'un coin à l'autre de la galaxie comme une boule de billard. N'en oubliez pas pour autant de combattre vos ennemis. La technique la plus sûre consiste à tirer sans interruption.

Ce logiciel est une excellente reprise d'un jeu classique, maintenant considéré comme l'ancêtre des jeux vidéo.

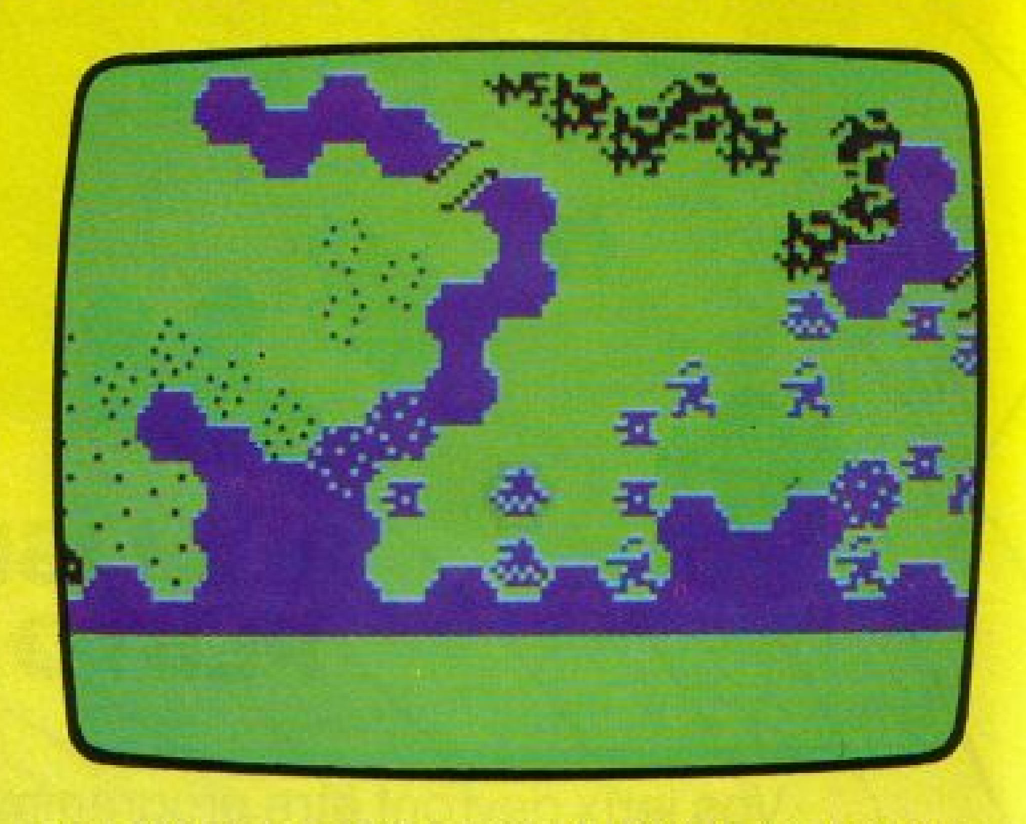
Cette nouvelle version vous donnera bien du fil à retordre, car maîtriser les rebonds de votre vaisseau réclamera de votre part une grande agilité. L'utilisation d'un joystick pour diriger le vaisseau aurait rendu ce logiciel beaucoup plus attrayant. (Cassette Tansoft pour *Oric 1 et Atmos*)

Type : *action*
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : *110 F environ*

KRIEGSPIEL

Sur le terrain

Vous allez devoir mener à bien la terrible bataille qui se prépare. Vous disposez de quatre unités de tanks lourds, de cinq unités de tanks légers et de six unités d'infanterie. Chaque unité possède ses propres vitesses de déplacement et sa puissance de tir. Votre mission consiste à envahir le pays ennemi et à investir ses villes, tout en défendant votre territoire. A chaque tour, vous allez déplacer vos unités pour leur faire occuper les places stratégiques. Bien sûr, le déplacement est fonction du terrain : franchir une rivière vous coûtera sept fois plus d'énergie que d'avancer sur une route. Vos unités se déplaçant les unes après les autres ; prenez garde à ne pas créer d'embouteillages. Vos unités d'infanterie ont la possibilité de poser des mines pour ralentir l'adversaire et de se transporter d'une ville à l'autre. Vos déplacements dépendent largement aussi de la météo. S'il fait mauvais, certaines limitations en découleront, en fonction du type d'intempéries : neige, glace, pluie. En occupant de nouvelles villes, vous aurez la chance de pouvoir recruter de nouvelles troupes. De multiples stratégies peuvent ainsi être tentées pour gagner, mais il existe quelques règles d'or : réservez-vous toujours une case de retraite et efforcez-vous au contraire de couper celle de l'ennemi. Calculez vos attaques en fonction du terrain, du temps et du nombre



d'unités respectives de façon à ne laisser que peu de place au hasard. Au total, un très bon wargame qu'il vaut mieux cependant jouer au clavier, le joystick étant parfois un peu imprécis. (Cassette Beyond pour *Dragon 32.*)

Type : *wargame*
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : *aucun*
Prix : *250 F environ*

FRONT LINE

Serrez les dents

Êtes-vous courageux ? Alors *Front Line* est pour vous. Car si la première ligne est la place la plus exaltante, c'est également la plus dangereuse ; celle où le contact avec l'ennemi est constant. Le combat commence à pied. Vos armes : un pistolet et des grenades. De quoi tenir les tirailleurs ennemis en respect. Mais au bout de la route, c'est l'affrontement avec les chars. Il faut se dépêcher de trouver un blindé allié vide, pour se glisser dedans et combattre à armes égales. Après avoir franchi la rivière sur un pont étroit et exposé, c'est l'attaque



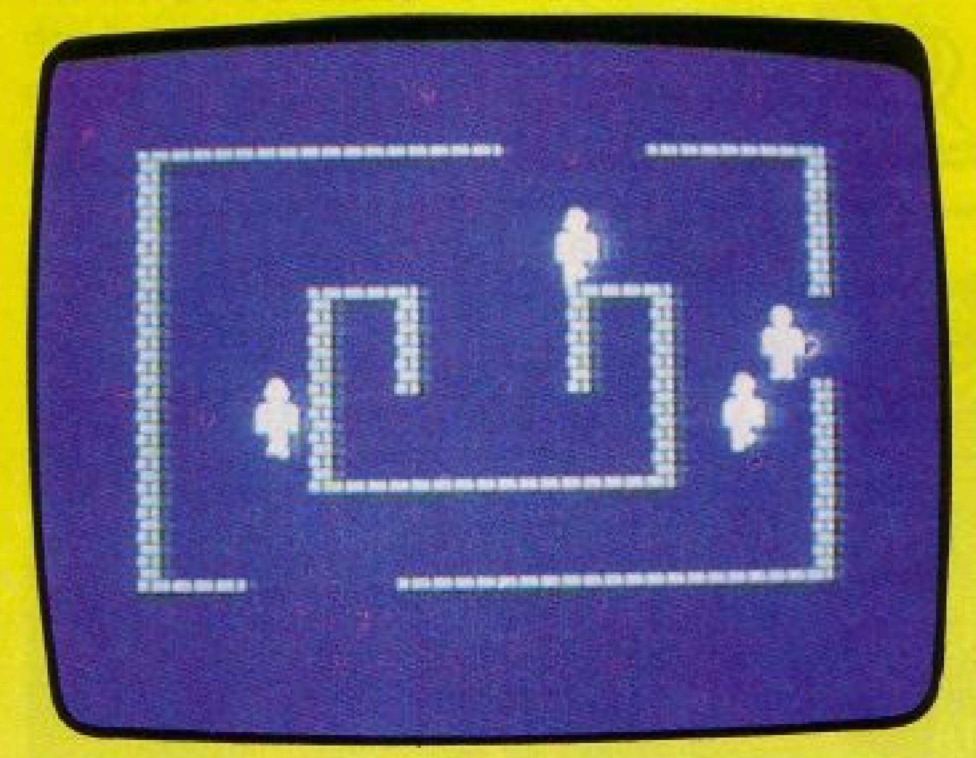
delà de la peur, un désir acharné de vendre très cher sa peau. (Cartouche Coleco pour console *Coleco*)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★★
Prix : 235 F environ

CASTLE WOLFENSTEIN

La grande évasion

Au cours de la seconde guerre mondiale, beaucoup de soldats alliés prisonniers en Allemagne tenteront de s'enfuir pour regagner leur pays d'origine. Les chemins menant à la liberté étaient jonchés d'obstacles et de dangers. Il fallait traverser un pays hostile sans éveiller l'attention des Allemands.
Ce jeu vous propose la reconstitution de l'une de ces célèbres évasions.
L'action se situe dans le château où s'est établi le quartier général du haut commandement allemand.



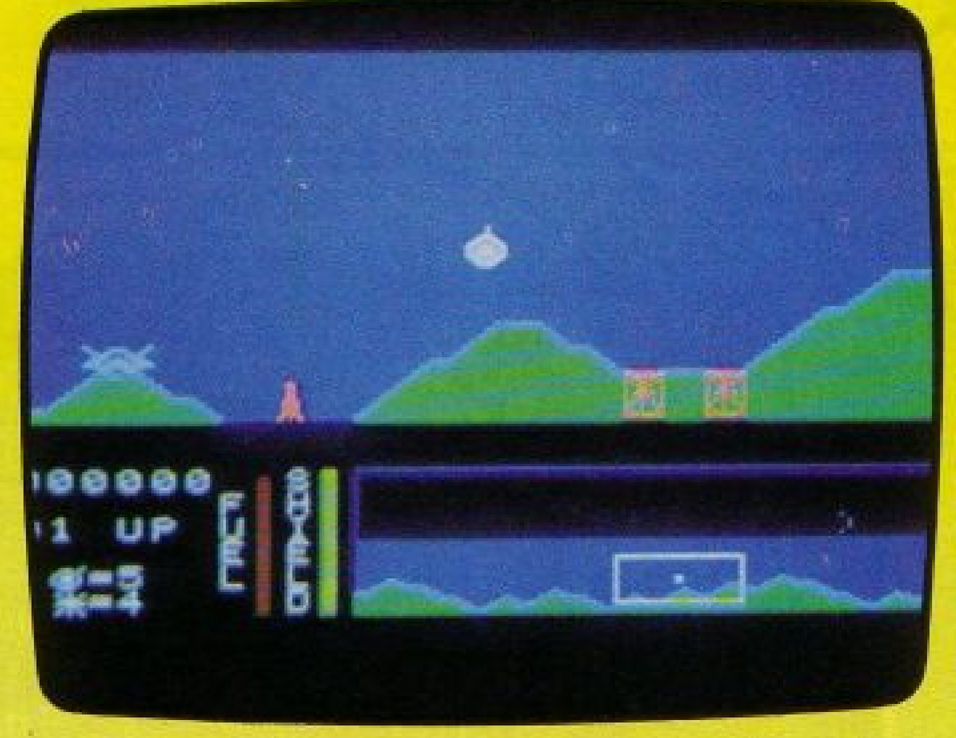
Vous êtes enfermé dans l'un des cachots lorsque, au hasard d'une conversation entre vos geôliers, vous apprenez que l'état major prépare un plan d'attaque contre les Alliés. Vous n'avez qu'une idée en tête, vous évader afin de porter les documents « top secret » de cette invasion.
Votre mission consiste à sortir sain et sauf de cette forteresse avec les cartes.
Une fois sorti de votre cellule, vous devez partir à la recherche de ces documents confidentiels. Si vous rencontrez l'une des nombreuses patrouilles allemandes, vous avez le choix entre fuire discrètement dans une autre salle sans vous faire repérer, ou combattre.
Vos chances de survie sont très minces car vous n'êtes pas armé. Vous pourrez parfois éviter une patrouille, mais à partir du moment où vous entendrez « MAR... » — en effet le *Commodore 64* peut aussi parler — vous n'aurez plus aucun espoir.
Ce logiciel est très distrayant, mais vous n'aurez que très peu de chance de voir les vertes prairies qui s'étendent devant le château. Une fois franchie la limite du pont-levis, plus rien ne peut vous arrêter, mais avant d'en arriver là... (Disquette Muse Software pour *Commodore 64*)

Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 320 F environ

VICTORY

Haute voltige

Les ennemis attaquent par escadrilles entières. Vous êtes seul pour les repousser, aux commandes de votre super-chasseur



qui se déplace et tire dans toutes les directions. Grâce à un radar, vous voyez arriver les vaisseaux ennemis avant qu'ils entrent dans votre champ de vision direct. Il est également possible de se déplacer pour aller directement les attaquer. Attention, il ne faut surtout pas perdre de vue le niveau de carburant afin d'aller ravitailler à temps. Sinon, c'est l'écrasement au sol ! Un autre danger, plus grave encore, certains vaisseaux ennemis se rendent invisibles et apparaîssent soudain pour vous attaquer à bout portant...
Victory ne fonctionne qu'avec le *Roller Controller*, qui permet, avec un peu de pratique, de réaliser de véritables voltiges aériennes. Pourtant ce jeu est plutôt décevant, malgré de bonnes idées (le radar, les ravitaillements...) et le « plus » apporté par le *Roller Controller*. L'action paraît assez vite monotone. (Cartouche Coleco pour console *Coleco* avec *Roller Controller*)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix : 235 F environ



MANGIA
A table

Des pâtes, des pâtes, oui... De slogan pourrait être aussi celui de *Mangia*, puisqu'il s'agit d'avaler un maximum de spaghetti, et vite. Votre mama italienne apporte sans relâche de nouveaux plats, et la table n'est pas très solide ; quand elle est trop chargée, elle s'écroule. Alors il faut manger, manger, encore manger. Mais gare à l'indigestion. Un plat de trop, et c'est l'explosion ! Heureusement, le chat et le chien qui se promènent dans la pièce n'attendent que de participer au festin. Profitez du moment ou la Mama a le dos tourné — sinon elle se vexe — pour leur glisser subrepticement quelques plats. C'est la seule façon de vous en sortir ! Ce jeu, qui ignore le bouton « action », n'est pas aussi simple qu'il en a l'air. La Mama ne reste jamais longtemps le dos tourné, le chat a la fâcheuse habitude de disparaître juste au moment où on lui lance une pleine assiettée, et le chien trotte toujours allègrement. Il faut donc savoir attendre le moment propice, tout en évitant l'écroulement de la table ou l'explosion. Un jeu gastronomique qui demande coup d'œil et tactique à la fois. A propos, qu'y-a-t-il à manger ce soir ? (Cartouche Spectravidéo pour console *Atari 2600*)

Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : n. c.

CHEF
Le client est roi

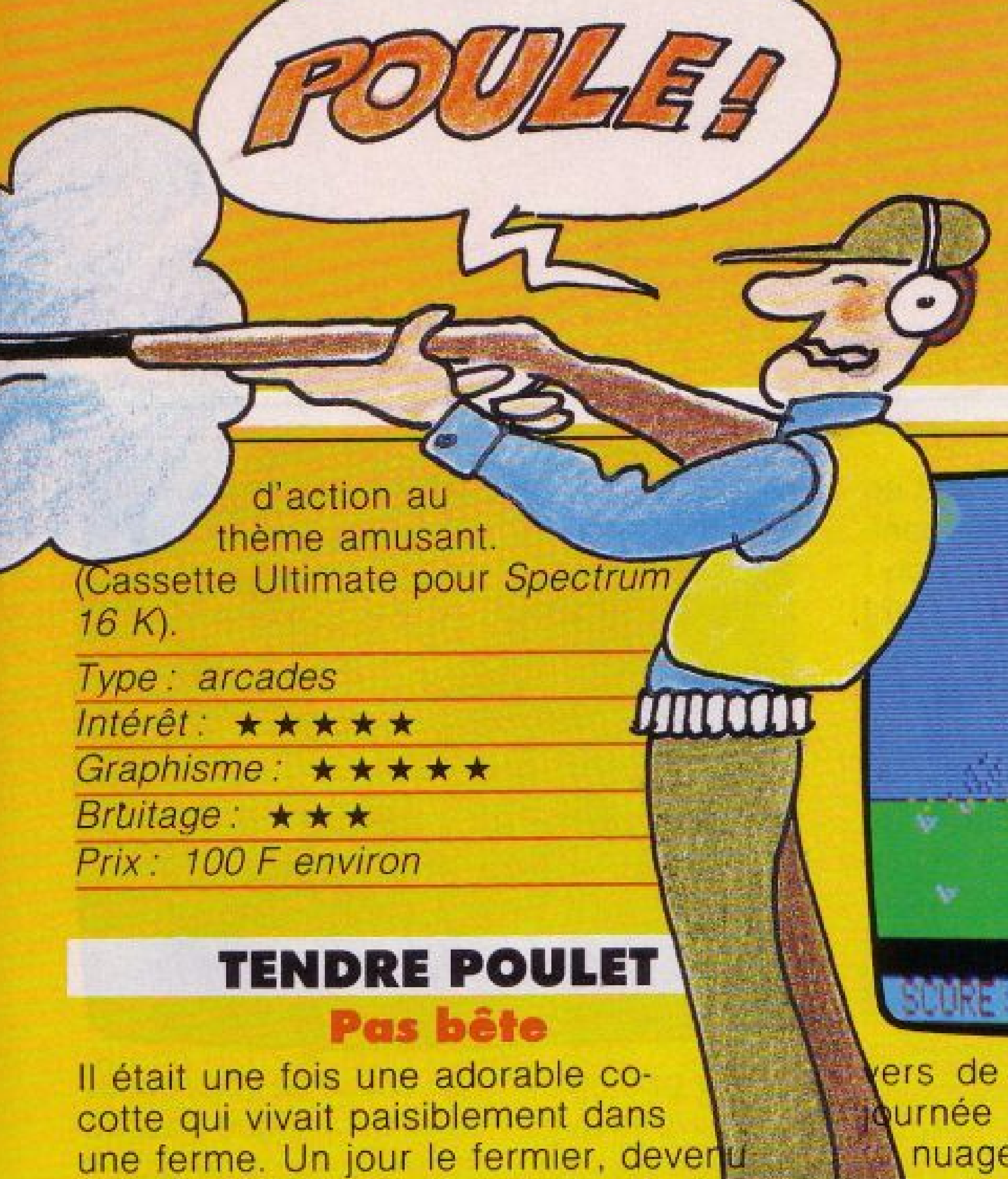
Ce logiciel est réservé aux gourmands et aux gastronomes. Vous êtes Luculus, chef cuistot d'un des meilleurs restaurant de Paris. Un client exigeant veut à tout prix une omelette réalisée avec des œufs d'autruche. Par le plus grand des hasards, l'un des marmitons en découvre quelques rares spécimens dans un recoin de la réserve. Pour gagner du temps, le client commence à s'impatienter, le marmiton les envoie du premier étage. Mais attention votre tâche n'est pas si simple, un chef concurrent essaye de saboter votre travail en lançant sous vos pieds de nombreuses peaux de bananes. Le propriétaire du restaurant a placé un tapis roulant se déplaçant de façon discontinue devant les fourneaux. Vous devrez rattraper les œufs et sauter au-dessus des peaux de bananes. Les œufs ne sont pas tous de la même couleur, car ce long séjour dans la réserve ne leur a pas toujours réussi...
Si vous glissez sur une peau de banane, vous roulerez sur le tapis roulant jusqu'au bord et perdrez une vie.
La partie se déroule à une vitesse effrayante, alors gardez votre « self control » ! Le jeu commence à un niveau qui semble relativement simple, mais très rapidement la situation devient dramatique. (Cassette Sprites pour *Oric 1* et *Atmos*)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 90 F environ

COOKIE
Alimentaire mon cher...

Charlie, le cuisinier, a bien du mal à faire correctement son travail. Il a entreposé tous les ingrédients nécessaires à la réalisation de son gâteau dans le garde-manger. Mais cela n'est pas du goût des aliments et voilà le chocolat, le sucre, la crème, le fromage et les écorces de fruits qui cherchent à s'évader. Dans leur fuite, ils vont attirer toutes sortes de fâcheux qui s'étaient réfugiés au fond des tiroirs. Et cette cohorte de clous, de boites, d'arêtes de poissons, de boulons et de rondelles va tenter d'aider les ingrédients dans leur fuite éperdue, rien que pour faire rager notre pauvre cuisinier. La seule possibilité qu'il reste à Charlie est de saupoudrer de farine les ingrédients pour les faire tomber dans le plat. Il devra cependant éviter deux choses : tout d'abord, s'il calcule mal son coup, et qu'un aliment tombe dans une des quatre poubelles, celui-ci sera immédiatement dévoré par le monstre qui l'habite. Ensuite, il devra éviter de faire tomber dans le plat les objets non comestibles car il lui faudra alors incorporer davantage d'éléments pour rendre son gâteau mangeable... Notre ami aura aussi à éviter le contact tant des aliments que des objets s'il ne veut pas se faire assommer par le choc.
Si les premiers ingrédients sont encore assez dociles et se laissent surprendre sans trop de difficultés, les suivants mettront la dextérité de notre cuisinier à rude épreuve. Un bon jeu





d'action au thème amusant. (Cassette Ultimate pour *Spectrum 16 K*).

Type : arcades
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 100 F environ

TENDRE POULET
Pas bête

Il était une fois une adorable cocotte qui vivait paisiblement dans une ferme. Un jour le fermier, devenu âgé , perd la tête et armé d'un fusil de chasse, tire sur tout ce qui bouge. La vie de notre poule est devenu un véritable enfer. Vous allez aujourd'hui revivre la trépidente odyssée de cette pauvre cocotte. Elle évolue dans ce jeu sur quatre tableaux différents. Son but est de pondre un œuf sur un perchoir sans oublier de picorer des grains et des vers de terre. Tout commence par une journée ensoleillée, mais rapidement les nuages assombrissent le ciel. La pluie va tomber et il ne sera désormais plus possible pour la poule d'échapper aux coups de fusil en s'élevant dans les airs. Un coup de chapeau pour ce logiciel au thème tout à fait original.
Vous vous rendrez compte que cet animal connu pour son manque d'intelligence peut se révéler plein de malice et de ruse. Un jeu d'action où votre cœur battra plus fort à chaque coup de fusil. (Cassette Sprites pour *Oric 1* et *Atmos*)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 110 F environ

SABRE WULF
Un bien mauvais pas

Vous êtes un fier explorateur, toujours en quête d'une aventure impossible. Or, vous venez justement de découvrir l'entrée d'un monde, jusque-là ignoré, semble-t-il. La soif de découverte vous ronge et ne pouvant y tenir, vous décidez de commencer votre exploration sans plus attendre. Vous vous enfoncez, toujours plus profondément, à travers les clairières rocailleuses, les ravins profonds et les fosses suspectes. Tout à coup, le sol se dérobe sous vos pieds et vous vous retrouvez assis sur un moelleux tapis de mousse, dans un monde étrange. Gravé sur une pierre, vous lisez le message ▸

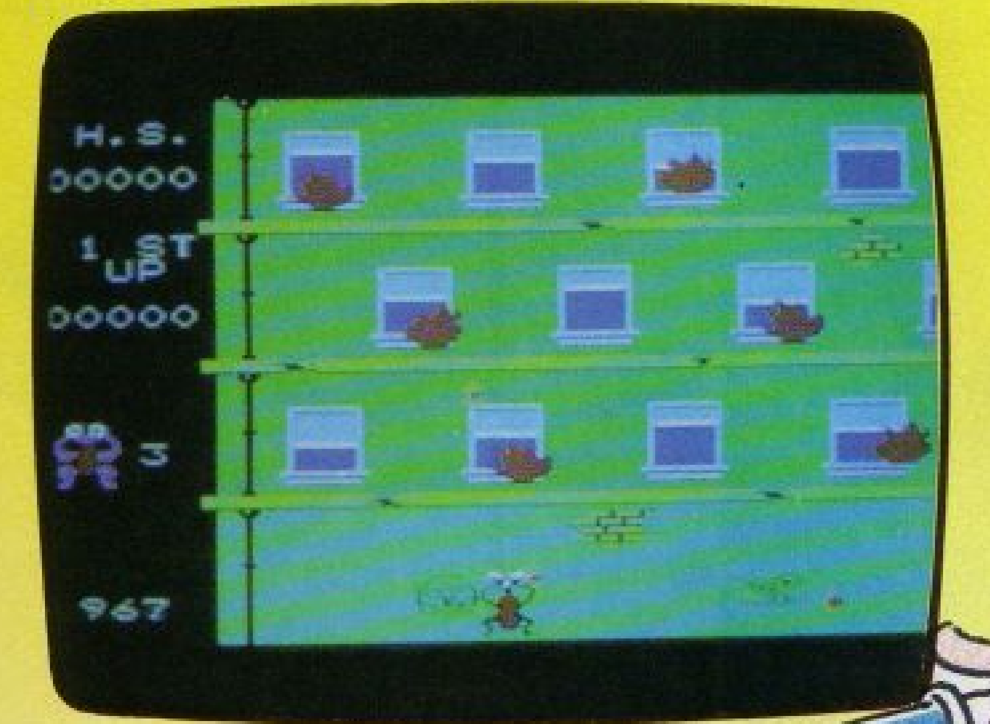
possession la statue d'or de Xéres. Après plusieurs jours d'une fuite éperdue, ils cachèrent leur trésor à l'intérieur d'une pyramide. Il est à présent presque impossible d'en découvrir l'issue. Le dédale des couloirs est impressionnant, et vous ne pourrez voir le plan des lieux que quelques secondes au début du jeu. Ensuite, c'est l'aventure qui commence ; à ce jour tous ceux qui la tentèrent n'en sont jamais revenus. Si vous parvenez à découvrir la statue en or de Xéres, vous serez à la tête du trésor le plus fabuleux de tous les temps. Tentant non ?

Ce logiciel est le premier programme fonctionnant en 64 Ko pour le micro-ordinateur *Laser 200*. Vous évoluerez dans un labyrinthe qui se dessinera sous vos pas en trois dimensions. Pour évoluer dans le labyrinthe, ce jeu nécessite l'utilisation des manettes de jeux. Nous lui ferons un petit reproche, il faut patienter quelques secondes à chaque changement de décor. (Cassette Sprites pour *Laser 200*, 64 Ko)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 110 F environ

FRANTIC FREDDY
Soldat du feu

Au feu, au feu ! L'immeuble s'embrase, les flammes apparaissent déjà aux fenêtres. Heureusement, Frantic Freddy, le vaillant pompier, est là pour combattre l'incendie. Ce qui ne va pas sans danger. Dans un premier temps, il faut éviter les débris incandescents qui tombent du haut de l'immeuble. Quand le feu est maîtrisé dans les étages inférieurs, Freddy doit grimper, aggripé aux canalisations d'eau, et continuer à attaquer les flammes qui prennent un malin plaisir à le poursuivre. Qu'il laisse l'une d'elles lui chatouiller la plante des pieds, et il perd une vie. Quel métier ! Avec l'ordre impératif de s'attaquer d'abord aux flammes rouges. Tant qu'elles subsistent, le tuyau d'arrosage du pauvre Freddy reste sans effet sur les flammes violettes. Ce dernier ne peut que fuir devant elles. Dans toute cette agitation, il doit encore attraper les chats qui, pris de panique, se jettent dans le vide. Sinon, les pauvres bêtes s'écrasent au sol. *Frantic Freddy* se joue seul ou à deux contre l'ordinateur. Il y a quatre niveaux de difficulté. Son thème original est attachant, et devrait plaire même à ceux qui dédaignent les jeux où le tir est privilégié. (Cartouche Spectravidéo pour console *Coleco*)



Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 340 F environ

BLUE THUNDER
La tempête électronique

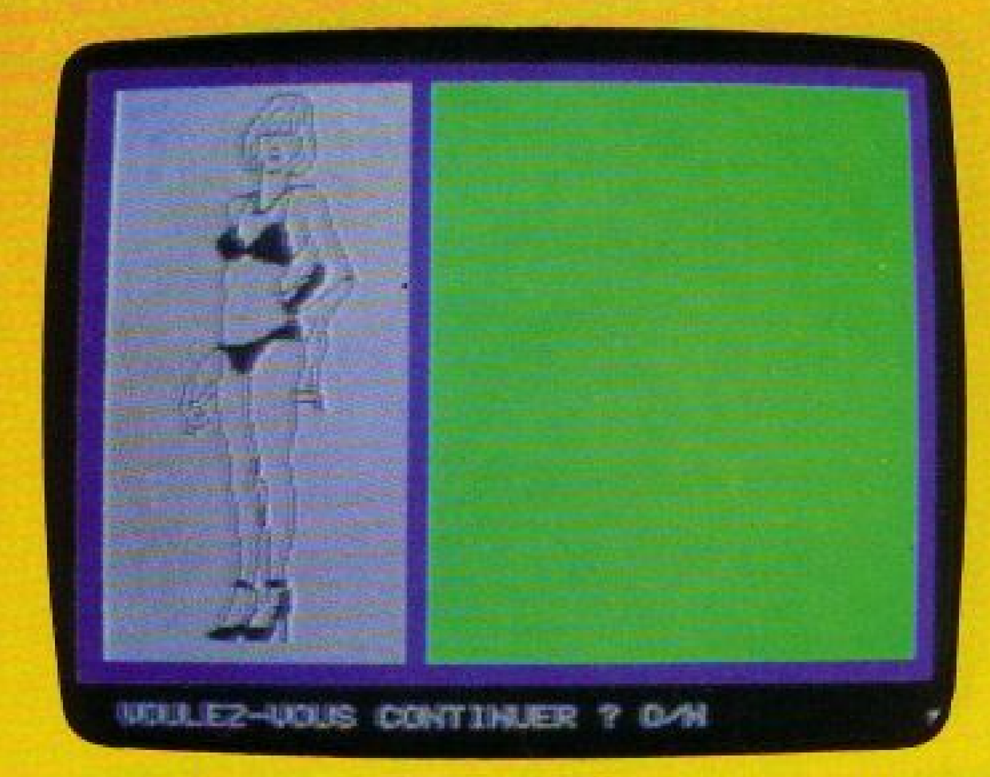
Votre armée vient de livrer un combat dramatique avec vos ennemis et toutes ses unités ont été détruites. Unique rescapé, autant par chance que par habileté, vous avez réussi à sauvegarder un hélicoptère du massacre. Bien sûr, vous pourriez en profiter pour fuir mais votre courage et votre sens du devoir n'ont pas permis à cette idée d'effleurer votre esprit. D'autant plus que vous réalisez que de nombreux prisonniers peuvent encore être sauvés si l'on agit rapidement. Votre base est installée sur une île en retrait, totalement à l'abri des attaques. Pour atteindre la base de vos adversaires, vous devez traverser les lignes ennemies qui sont bien protégées. Il vous faudra éviter la tempête électronique, les missiles sol-air et les ballons meurtriers. Vous êtes sur le point d'y parvenir quand soudain, venus de nulle part, surgissent des chasseurs. Manifestement leur seul objectif est de vous éliminer. Si vous réussissez à leur échapper, vous devrez encore détruire le réacteur nucléaire qui alimente en énergie les forces ennemies. L'épreuve accomplie, vous pouvez récupérer les rescapés, jusqu'à concurrence de seize à chaque voyage : prenez garde à bien manœuvrer à chaque atterrissage car il serait dommage d'échouer si près du but. Les manettes de jeu vous seront d'un grand secours dans ce jeu difficile. (Cassette Richard Wilcox Software pour *Spectrum 48 K*.)



Type : arcades
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 105 F

STRIP 21
Micro-canaille

Vous pensiez que votre *Oric 1* — ou *Oric Atmos* — était dépourvu d'humour, grossière erreur. Il en a, et du plus mauvais goût possible ; le strip-tease à la carte. Ce jeu amusera vos amis, mais attention, il est interdit aux mineurs de moins de 13 ans. La règle du jeu est très simple ; vous tirez autant de cartes que vous le désirez, leur valeur totale ne devant pas dépasser le nombre 21, mais s'en rapprocher le plus possible. Un bon conseil, approchez-vous le plus possible de 21. Car l'ordinateur dépasse souvent cette limite et vous gagnez ainsi une manche. Vous jouez face à votre ordinateur qui représente la jeune et jolie Elsa, jusqu'ici rien d'intéressant. Si vous réussissez à gagner, Elsa se dévêtira à chaque manche un peu plus. Dans le cas contraire, elle vous demandera d'ôter votre veste, votre cravate et ainsi de suite. Si le rêve du joueur est, en l'occurrence, de contempler un spectacle de strip-tease intégral, plusieurs tentatives seront nécessaires ▶

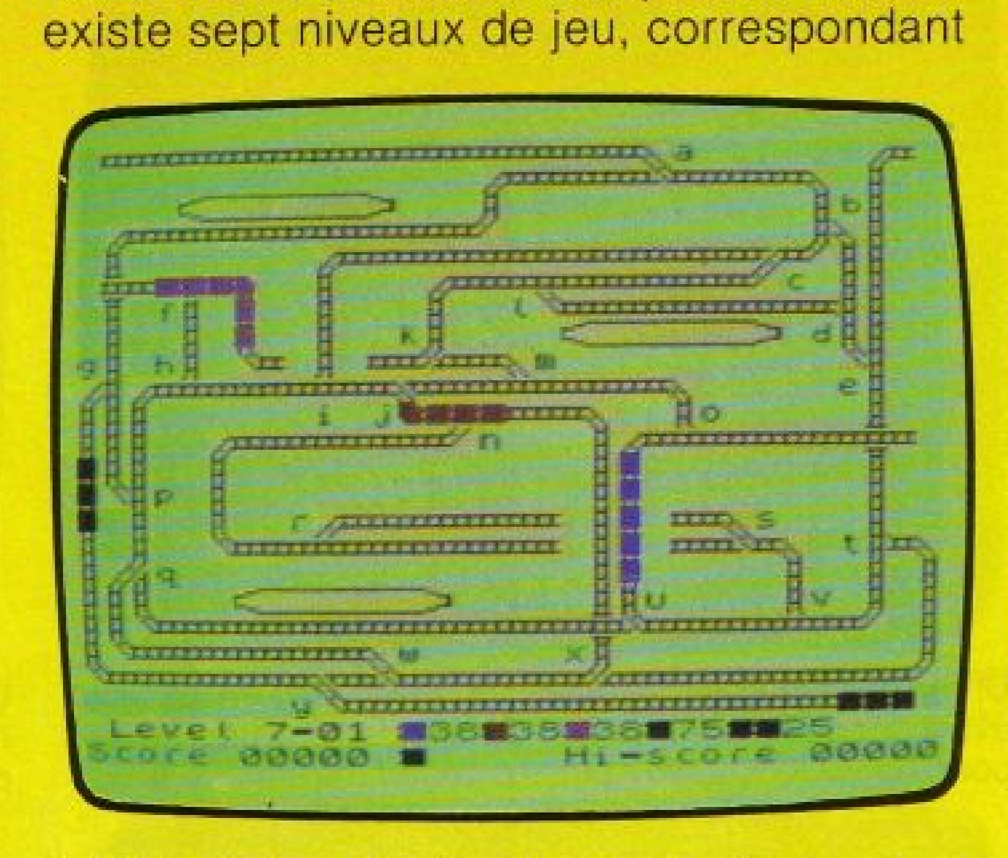


avant d'y assister. Stupeur ou indignation, vos amis seront certainement médusés... Ce jeu n'est pas une nouveauté puisqu'il existe déjà en plusieurs versions pour *Apple IIe* et *Atari 800*. Vous vous apercevez vite qu'Elsa triche un peu, pour ne pas ôter trop rapidement ses vêtements. Une partie complète, en admettant que vous ayez beaucoup de chance, dure souvent plus d'une heure. Il ne reste plus qu'à savoir si « le jeu mérite la chandelle », comme le dit le proverbe. (Cassette Micropuce pour *Oric 1* et *Atmos*).

Type : jeu de cartes
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 120 F environ

THE TRAIN GAME
Sur les rails

Vous venez tout juste d'être promu chef de gare, un poste que vous avez longtemps convoité. Vous vous attendez bien sûr à trouver un splendide bureau climatisé et des aiguillages automatiques. Hélas la réalité est bien plus amère. Vous avez été nommé dans une très vieille gare et il va falloir faire le travail d'aiguillage tout seul car vous ne disposez même pas d'un employé pour vous aider. Et cette gare contrôle un nombre d'aiguillages impressionnant (26 en tout). Il va falloir faire preuve d'une grande maîtrise si vous voulez éviter une collision entre deux trains ou un déraillement dû à un aiguillage mal orienté. Bien sûr, une gare sert avant tout à permettre aux passagers de monter dans leur train. Il faudra donc régulièrement faire stopper vos trains pour les prendre en charge. Ne les laissez pas attendre trop longtemps car ils semblent particulièrement impatients. En effet, si un passager reste sur le quai plus que de raison, il va devenir blanc de rage, refuser de monter dans le wagon et même empêcher d'autres passagers de le faire. De plus, si vous êtes vraiment trop lent, le quai va se remplir entièrement et l'arrivée d'un nouveau passager entraînera une bousculade dans laquelle une personne peut fort bien être jetée sur les rails.
Cela ne convient guère à la réputation de votre station, vous le comprenez bien. Il existe sept niveaux de jeu, correspondant



à différentes combinaisons de trains, roulant chacun à sa propre vitesse. Chaque niveau comprend cinq sous-niveaux que l'on passe dès que l'on a réussi à embarquer 25 passagers.
Autant vous le dire tout de suite, dès les premiers niveaux, le jeu est difficile et demande une bonne coordination.
Un bon jeu d'action, qui vous permettra de retrouver les joies du petit train sans quitter votre ordinateur. (Cassette Microsphère pour *Spectrum 16 K*.)

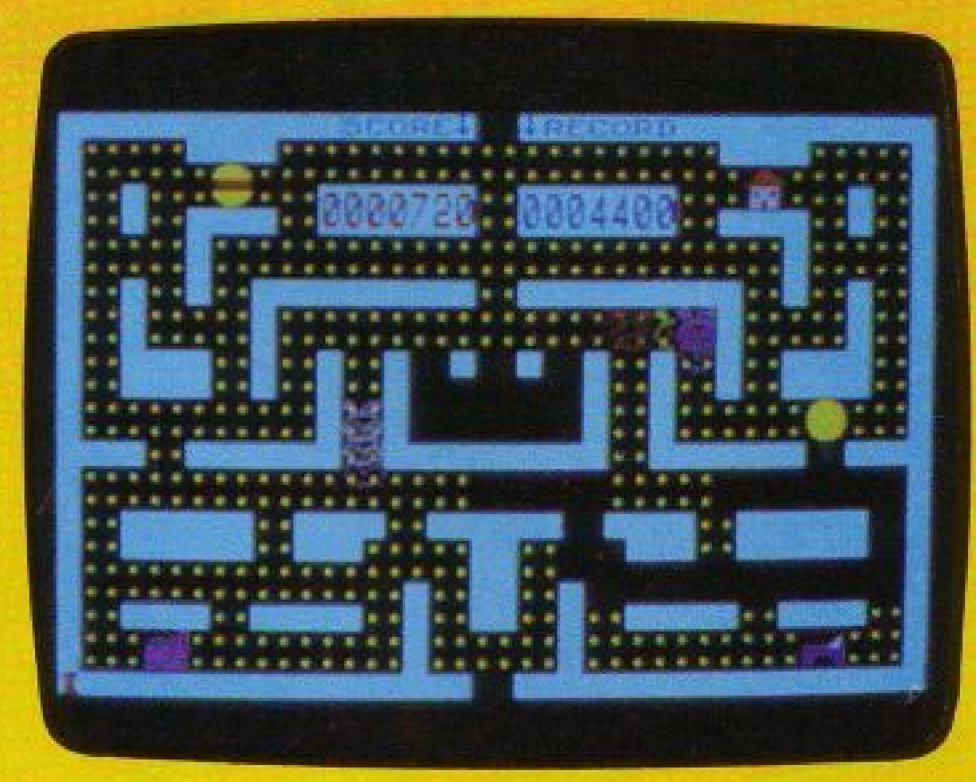
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 95 F environ

COUP D'ŒIL

Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon, voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



Autoroute : une pauvre grenouille doit traverser une autoroute, puis une rivière. Un « Frogger » français (Infogrames pour *TI 99/4A*. Intérêt : ★★★★.)



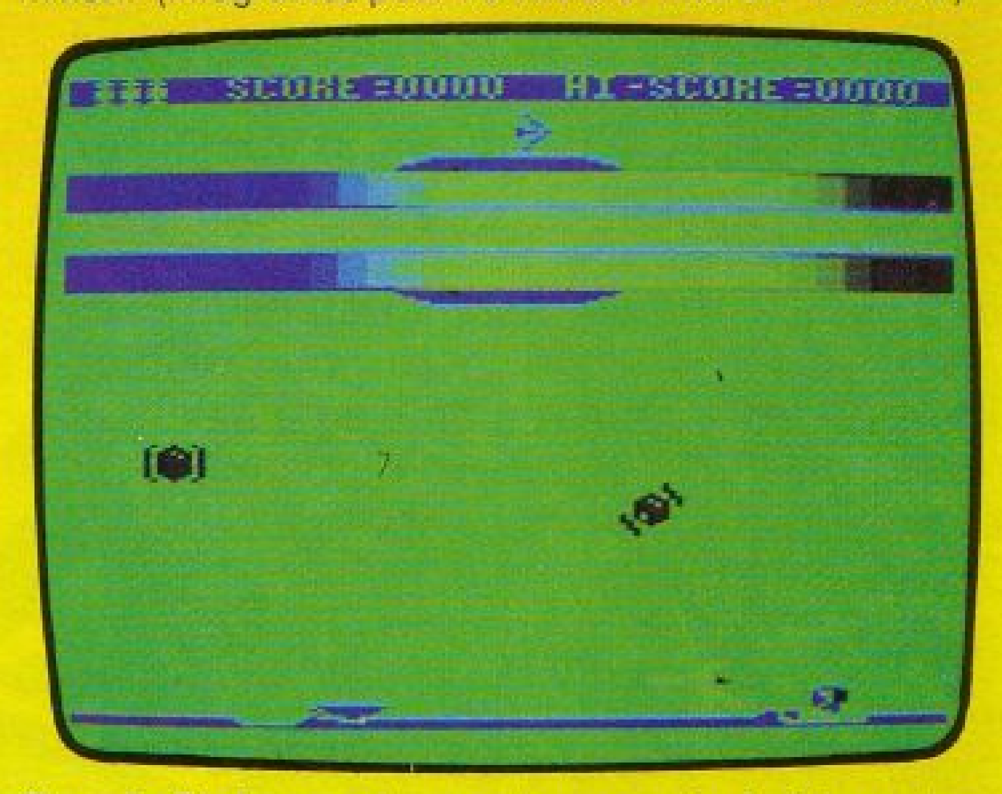
Bidul : un « Bidul » rond, tout jaune, poursuivi dans un labyrinthe par des réveils qui ne pensent qu'à l'exterminer... (Infogrames pour *TO 7/MO 5*. Intérêt : ★★★★)



Bombyx : une chenille coure dans l'herbe, attrapez-la ! (Dialog Informatique pour *Oric 1/Atmos*. Prix : 125 F. Intérêt : ★★★.)



Chasseur Omega : détruisez les soucoupes ennemies, avant d'entrer à l'intérieur du réacteur. (Infogrames pour *TO 7/MO 5 avec manette de jeu*. Intérêt : ★★★)



Cosmic Cruiser : votre mission consiste à délivrer les rescapés de la base envahie par les ennemis. (Imagine pour *Dragon 32*. Prix : 200 F. Intérêt : ★★★★.)



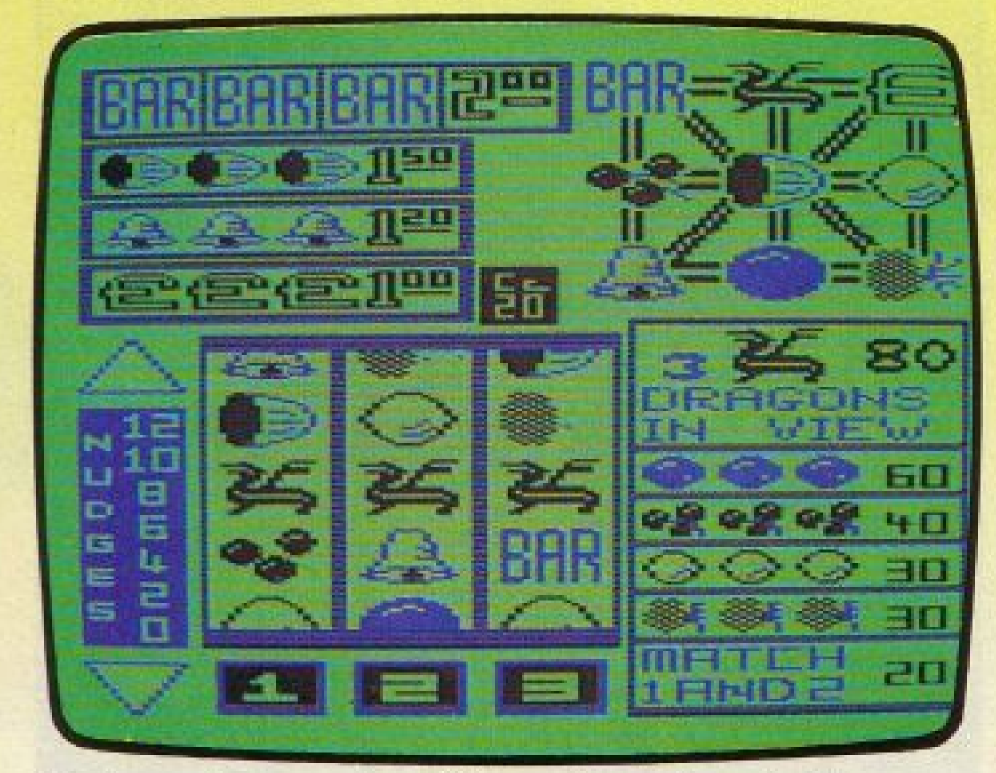
Crash : votre avion vient de s'écraser au milieu de la jungle ; en sortirez-vous vivant ? (Microdéal pour *Dragon 32*. Prix : 200 F. Intérêt : ★★★★★.)



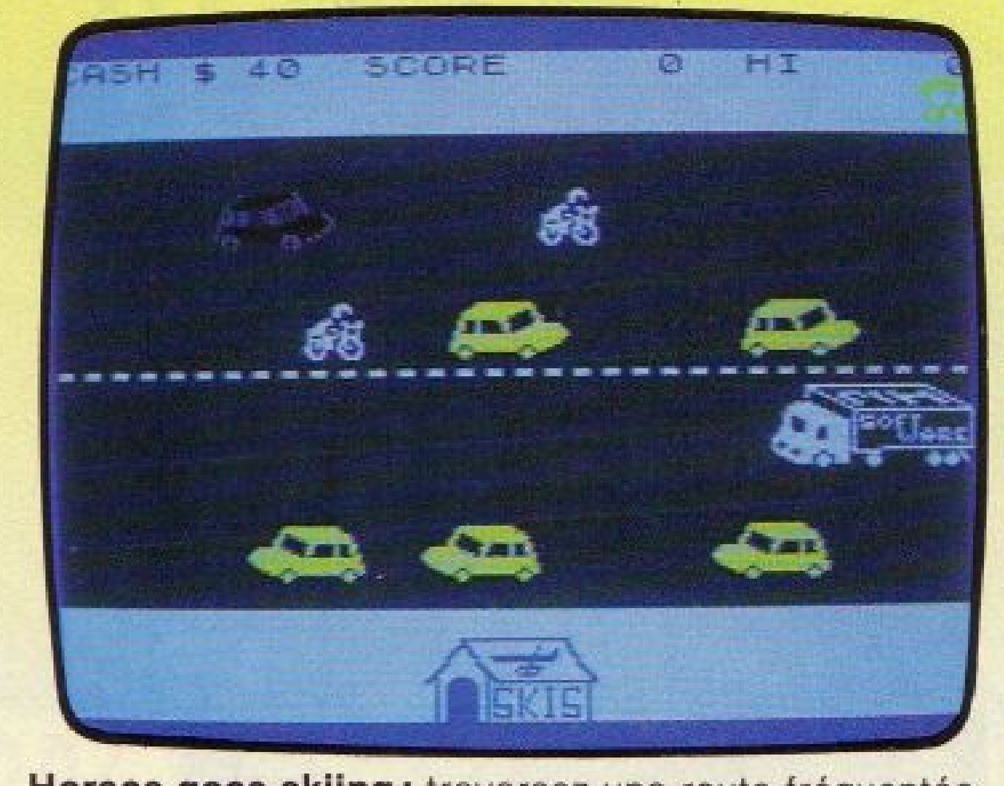
Cuddly Cuburt : nouvelle version du célèbre jeu d'arcades *Cubert* qui reste de bonne qualité. (Interceptor Micro's pour *CBM 64*. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★★.)



Drive Point : parcourez huit tableaux en 3D dans une course effrénée et semée d'embûches. (Sprites pour *Oric 1/Atmos*. Prix : 90 F. Intérêt : ★★★★.)



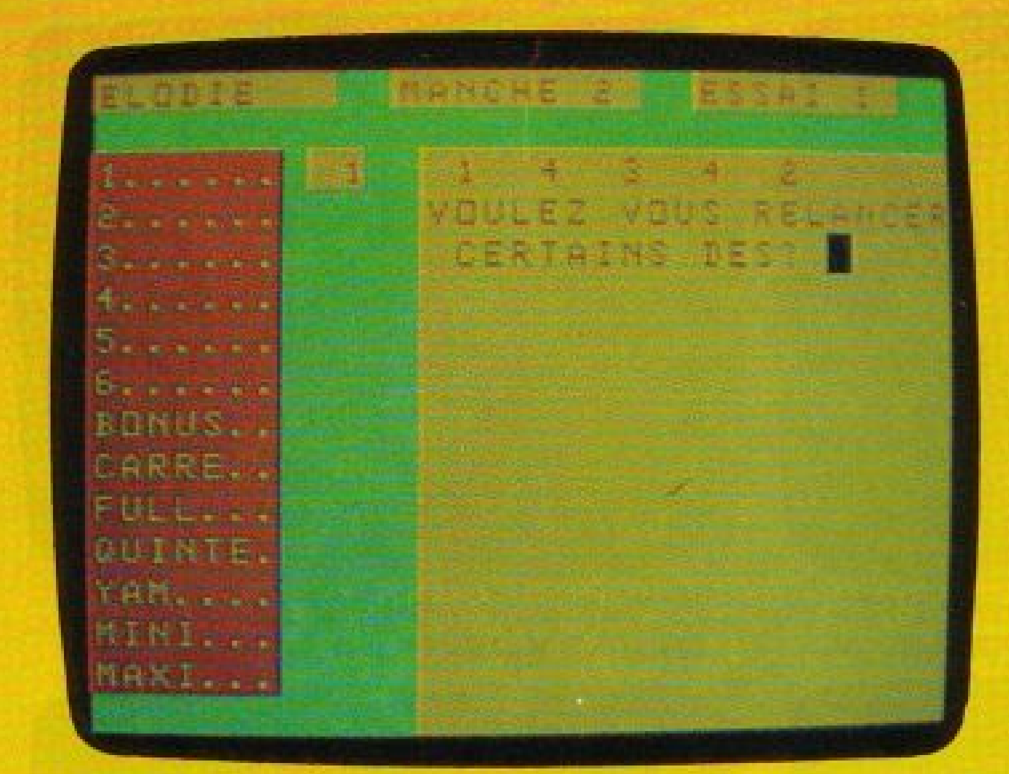
Fruity : retrouvez les délices des salles de jeux avec cette machine à sous plus vraie que nature. (Dragon Data pour *Dragon 32*. Prix : 200 F. Intérêt : ★★★★.)



Horace goes skiing : traversez une route fréquentée pour aller louer vos skis. (Psion pour *Spectrum* 48 K. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★★.)



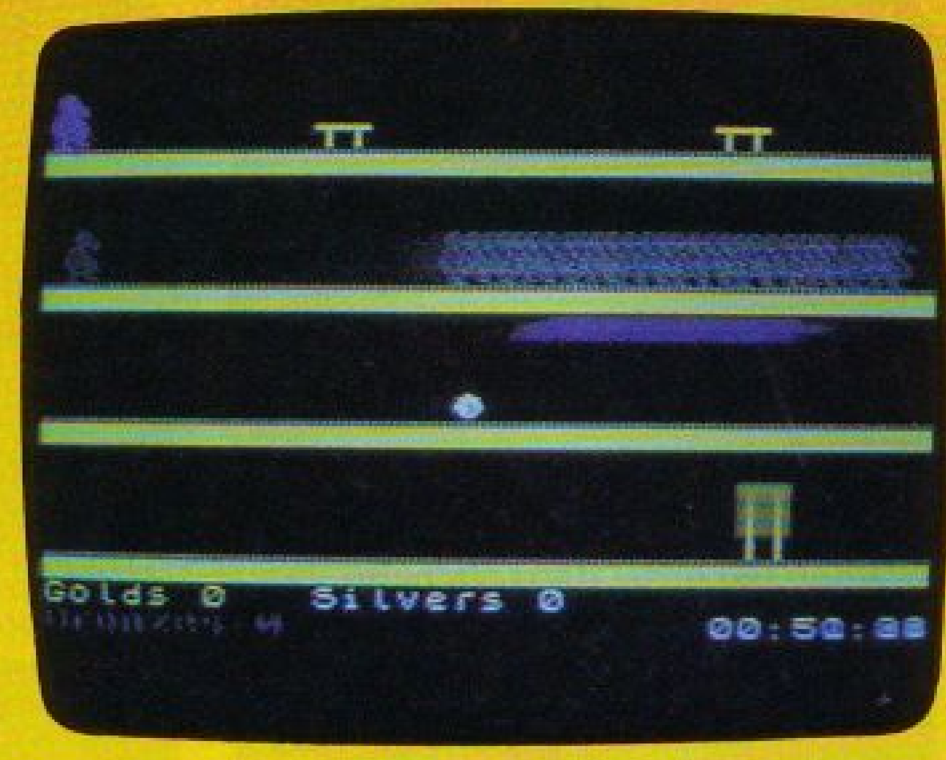
Jungle Fever : sautez précipices et rivières, évitez les araignées géantes et les cannibales. (A & F Software pour *Spectrum* 16 K. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★★★.)



Les dés d'or : une reprise du jeu de Yam's sur votre ordinateur, pour quatre joueurs au maximum. (Sprites pour *Laser 200* 16 K. Prix : 89 F. Intérêt : ★★★.)



Memoric : avec ce logiciel, exercez votre mémoire en découvrant les paires d'objets cachés sous le damier. (Proriciel pour *Oric 1/Atmos*. Prix : 70 F. Intérêt : ★★★.)



Olympimania : participez à cinq disciplines olympiques et décrochez une médaille d'or. (Automata pour *Spectrum* 48 K. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★★.)



Othe-Vic : jeu d'Othello-Reversi, où vous pouvez poser des problèmes à l'ordinateur, jouer seul ou à deux. (Sprites pour *VIC 20* 8 K. Prix 90 F. Intérêt ★★★.)



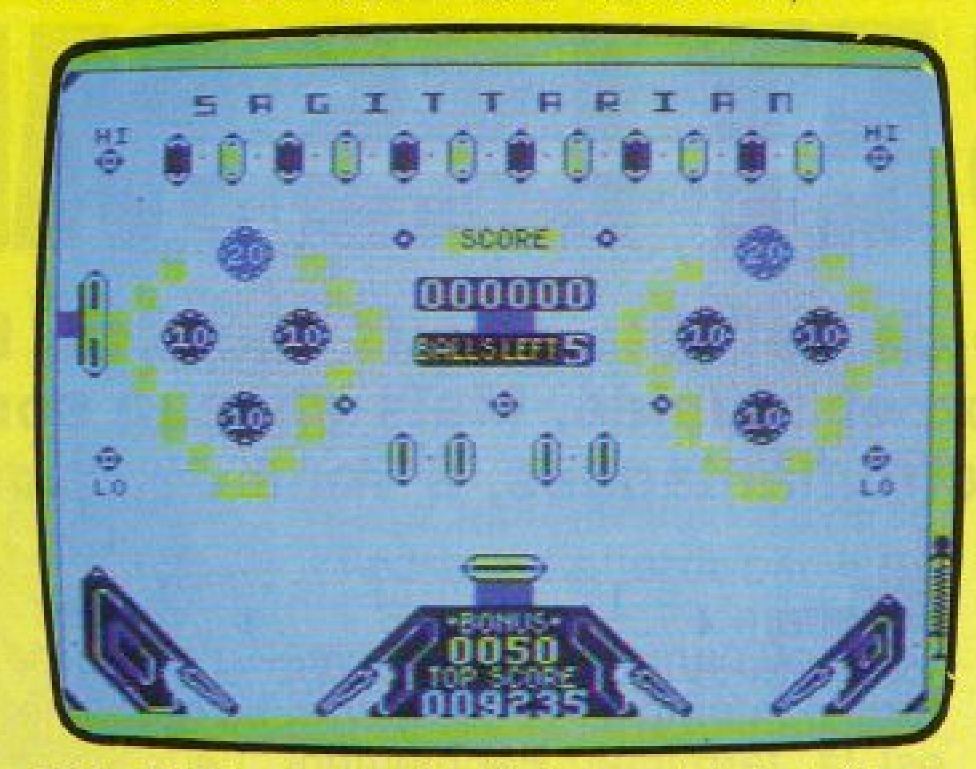
Pedro : aidez Pedro à se débarrasser de tous les gêneurs qui envahissent son jardin. (Imagine pour *Spectrum* 48 K. Prix 95 F. Intérêt ★★★★★.)



Pi-Balled : franchissez toutes les marches de la pyramide en évitant les animaux qui la descendent. (Automata pour *Spectrum* 48 K. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★★.)



Pilot 64 : une simulation de vol, beaucoup trop éloignée de la réalité pour être captivante. (Abbex pour *Commodore 64*. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★★.)



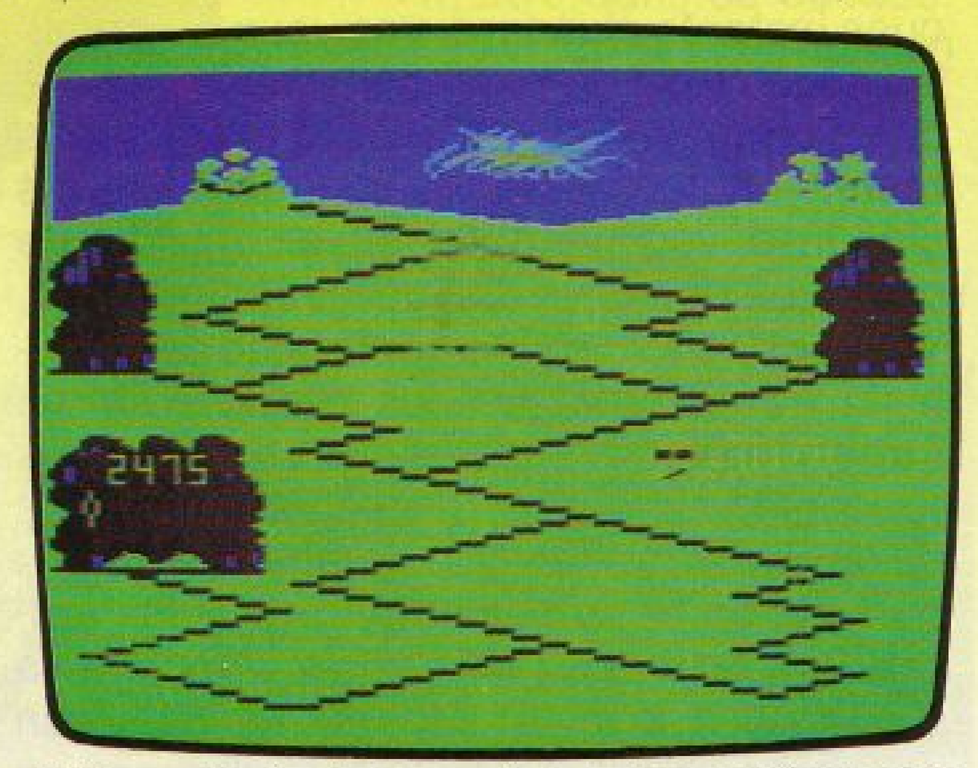
Pinball Wizard : un pinball très complet ; toutefois, les bandes sont parfois un peu molles. (C P Software pour *Spectrum* 48 K. Prix : 76 F. Intérêt : ★★★★.)



Quark Flight Simulator : simulation de vol en anglais. Seuls les virages paraissent assez réalistes. (Quark Data pour *Oric 1/Atmos*. Prix : 110 F. Intérêt : ★★★.)



Skier 64 : dirigez-vous sur les pistes à l'aide du joystick en évitant les sapins ! (Micro Application pour *Commodore 64*. Prix : 100 F. Intérêt : ★★★★.)



Ugh : pas facile de se nourrir quand on est femme des cavernes et que rodent ptérodactyles et tyranausores. (Softek pour *Dragon 32*. Prix : 200 F. Intérêt : ★★★★.)



Xogs' 4 : parviendrez-vous à détruire Xog's 4 avant que ses vaisseaux n'atteignent la Terre ? (Sprites pour *Spectrum*. Prix : 90 F. Intérêt : ★★★.)



MOINS RAPIDE, TU MEURS!

CONTRE-ATTAQUE

MICRO PROGRAMMES 5

Un logiciel signé PRORICIEL qui vous entraine dans une prodigieuse bataille cosmique. Pour survivre, une seule issue : la contre-attaque.

Vous pilotez votre vaisseau spatial dans un univers étranger et hostile. Des adversaires aussi nombreux qu'implacables vous harcèlent de toutes parts. A un rythme hallucinant, ils mettent à l'épreuve vos réflexes, votre sang-froid et votre habilité à détruire leurs vagues d'assauts.

Seul contre tous, la moindre faute vous sera fatale. Votre seule chance : contre-attaquer toujours et de tous les côtés...

Avec votre ordinateur ORIC, accédez au catalogue des 61 jeux et programmes de PRORICIEL.

Une incroyable bibliothèque de logiciels pour tous, qui vous fait entrer dans un univers ludique, éducatif, ergonomique et culturel sans limites !

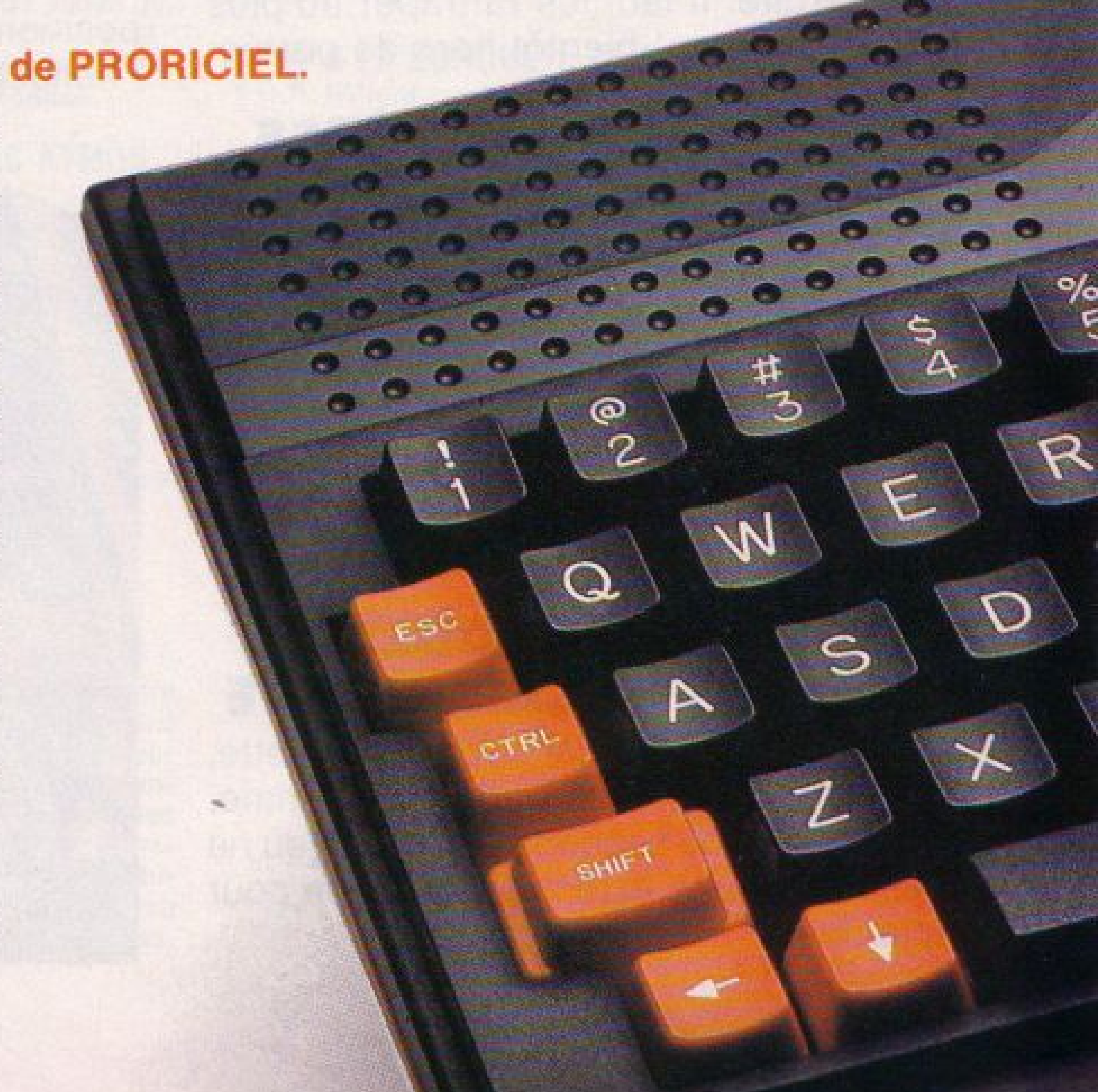
XENON - "Mission impossible" dans l'espace, face à des météorites, aux belliqueux AARDS et aux terribles PARATRONS 120 F / ZORGON'S REVENGE - un jeu "cosmique" étincellant au cœur du fabuleux Empire ZORGON 120 F / PROBE 3 - Coincé par les "métèques" vous devez détruire leurs mille et un vaisseaux Bonne chance ! 120 F / PASTA BLASTA - La "guerre des pâtes" est commencée Il faut absolument neutraliser les "voleurs de raviolis" 120 F / MARC - Une impitoyable chasse aux savants sur la Lune. A vous de faire échec aux commandos ennemis 90 F / LA MAISON DE LA MORT - De fabuleux trésors à retrouver dans une ruine d'où jamais personne n'est revenu Good Luck baby ! 120 F / ECHECS - L'apprentissage du roi des jeux dans une admirable représentation 100 F / APPRENDRE LE BASIC - Un cours méthodique avec de nombreux exemples et exercices Haute définition 180 F / ASSIMIL - L'anglais sans peine sur tous les plans grammaire, orthographe, vocabulaire Avec un livre-guide 510 F / ORIC PHONE - Créez votre fichier de correspondants pour intervenir comme bon vous semble 200 F / ORIC MUNCH - Une nouvelle version du traditionnel PAC MAN avec 10 niveaux de difficultés Bon courage ! 120 F

ET AUSSI 50 AUTRES LOGICIELS, des missions intersidérales aux aventures dans la jungle et du poker à la gestion, aux graphismes et à la saisie des données

PRORICIEL

ASN Diffusion Electronique SA.
- ZI La Haie Griselle BP 48 94470 BOISSY-ST-LEGER
- 20 rue Vitalis 13005 MARSEILLE

Distribué par ASN, chez votre revendeur agréé ORIC





PROGRAMMEZ VOS JEUX D'ACTION RAPIDE SUR TRS 80
Par **P. Pellier** 128 pages, 68 F

Cet ouvrage, **unique**, vous apprendra à programmer des jeux vidéo, à déplacer des graphismes en basse ou haute résolution sur l'écran, à produire des sonorités spéciales et à gérer toutes les actions simultanément.

ZX 81 A LA CONQUÊTE DES JEUX
Par **P. Oros** et **A. Perbost**
128 pages, 68 F

Voici 35 jeux plus fascinants les uns que les autres. 31 jeux sont à réaliser avec 1 K octet, 4 jeux nécessitent 16 K.

JEUX ET APPLICATIONS POUR ZX SPECTRUM 61 programmes
Par **D. Harwood**
112 pages, 68 F

Voici une collection passionnante de programmes de jeux et utilitaires pour le ZX Spectrum, tous présentés « prêts à tourner »... Et comme chaque programme a été enregistré directement sur l'imprimante du ZX, vous pouvez être certain de n'avoir aucun problème de mise au point !

VIC 20 A LA CONQUÊTE DES JEUX
Par **A. Perbost** et **E. Massé**
128 pages, 70 F

Vous pouvez jouer au jeu du Solitaire, ou encore comme au casino, gagner jusqu'à cinq fois votre mise au jeu du 21, éprouver vos réflexes ou tester votre mémoire visuelle, etc. En tout treize jeux passionnants prêts à fonctionner en quelques secondes.

FAITES VOS JEUX AVEC ATMOS
Par **C. Delannoy**
228 pages, 95 F

Voici 20 jeux exploitant pleinement les capacités sonores et graphiques de l'ATMOS.

DESSINER, PEINDRE... ET JOUER AVEC ALICE
Par **L. Gros**
152 pages, 79 F

FAITES VOS JEUX AVEC CANON X07
Par **Ph. Ifrah**
104 pages, 78 F

Vous pourrez calculer votre biorythme, réaliser les dessins de votre choix, calculer rapidement le montant de vos impôts, mettre à l'épreuve vos talents de chef d'entreprise dans un marché difficile, contrôler un vaisseau spatial, jouer aux dames, etc.

ORIC-1 A LA CONQUÊTE DES JEUX
Par **J.-Y. Astier**
144 pages, 80 F

Voici 15 jeux de réflexion et d'action qui utilisent les dons musicaux et graphiques de votre ORIC 1 mais aussi, des trucs pour programmer vos propres jeux, pour accélérer vos programmes, utiliser le langage machine, etc.

FAITES VOS JEUX AVEC ORIC
Par **C. Delannoy**
224 pages, 95 F

Voici 20 jeux passionnants. Vous devenez pilote sur bombardier, sur voiture de course ou sur soucoupe volante, mais aussi, vous exercez votre mémoire avec « Phosphore », vous augmentez vos facultés de raisonnement avec le « Master Mind géant », etc

TI 99 A LA CONQUÊTE DES JEUX
Par **P. Willard**
128 pages, 80 F

Ce livre comporte 14 jeux originaux écrits spécialement pour le TI 99. Pour chaque jeu sont donnés les principales variables, les caractères graphiques, les listings du programme avec de nombreux commentaires.

FAITES VOS JEUX AVEC COMMODORE 64
Par **M. Ducamp** et **P. Schaeffer**
192 pages, 90 F

Voici 20 jeux écrits en BASIC qui vous permettront en vous amusant de devenir un programmeur confirmé.

ATMOS A LA CONQUÊTE DES JEUX
Par **J.-Y. Astier**
144 pages, 80 F

Ce livre comporte 15 jeux de réflexion et d'action qui vous permettront de mieux connaître votre micro et d'apprendre à programmer vos propres jeux.

DANS TOUTE LIBRAIRIE, BOUTIQUE-MICRO ou LIBRAIRIE EYROLLES : 61, BD ST-GERMAIN 75240 PARIS CEDEX 05

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de

☐ JEUX SUR TRS 80	(8602)	**68 F**	☐ ORIC-1 A LA CONQUÊTE DES JEUX	(8673)	**80 F**
☐ JEUX ZX 81	(8616)	**68 F**	☐ JEUX AVEC ORIC	(8210)	**95 F**
☐ JEUX ZX SPECTRUM	(8632)	**68 F**	☐ JEUX TI 99	(8671)	**80 F**
☐ JEUX VIC 20	(8642)	**70 F**	☐ JEUX AVEC COMMODORE 64	(8215)	**90 F**
☐ JEUX AVEC ATMOS	(8222)	**95 F**	☐ ATMOS A LA CONQUÊTE DES JEUX	(8706)	**80 F**
☐ JOUER AVEC ALICE	(8500)	**79 F**			
☐ JEUX AVEC CANON X07	(8211)	**78 F**			

Cocher la case correspondante Port en sus **12 F** - Par ouvrage supplémentaire **2,50 F.**

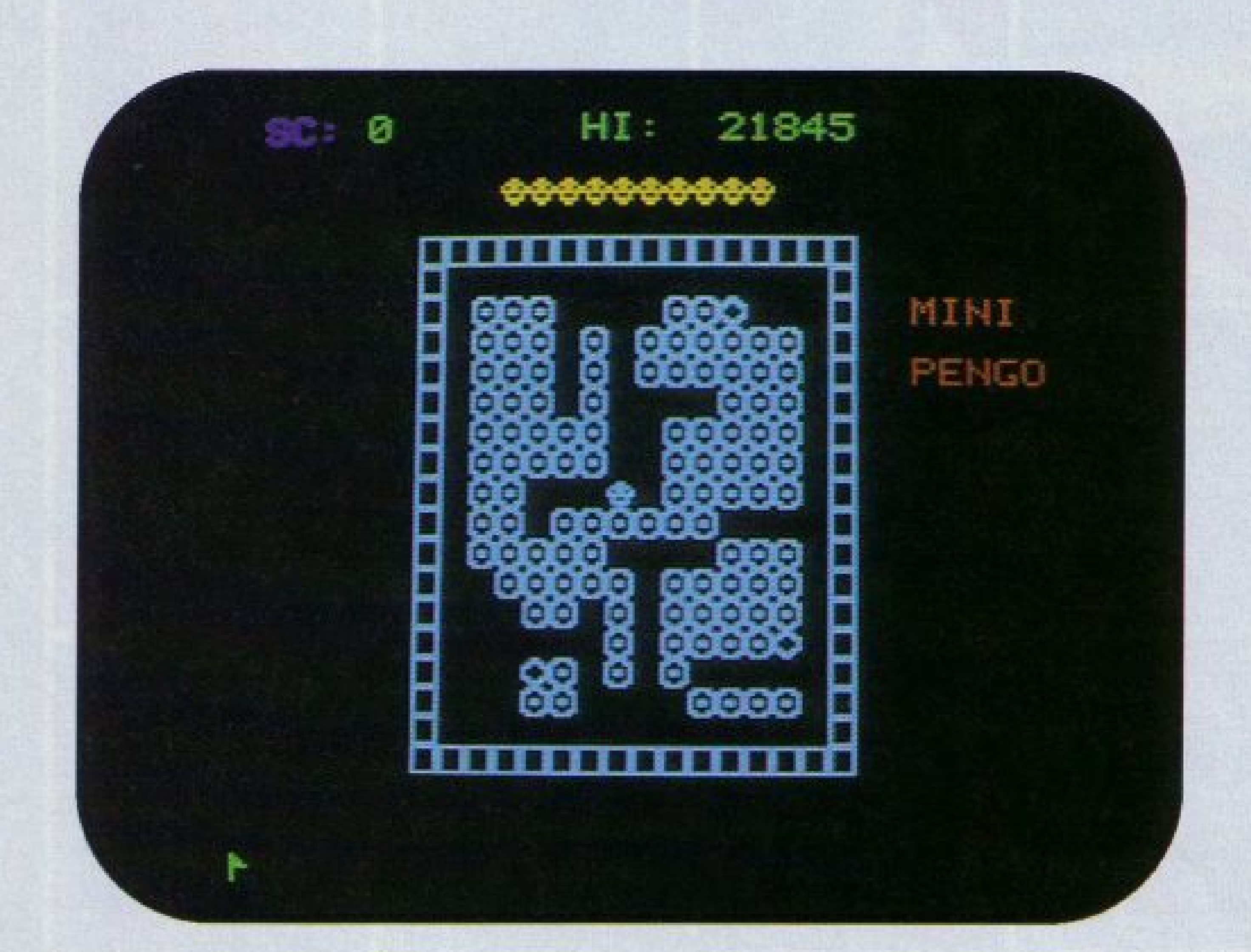
NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

T

PENGORIC

Après les grandes chaleurs, savourez le froid du Grand Nord dans notre nouveau listing exclusif pour l'*Oric 1/Atmos*. Principe du jeu : encadrez les trois ennemis avant qu'ils ne vous atteignent en poussant vers eux des cubes de glace. Vous incarnez le petit pingouin Pengo et vous vous déplacez à l'aide des touches A = haut, K = gauche, Z = bas, L = droite. Pour envoyer un cube de glace, appuyez sur la touche « Espace ».




```
2 TEXT:PAPER0:INK6:CLS:RESTORE
5 PO=3:PO$="cc":DU=8
10 POKE618,10
15 FOR I=1 TO9:PRINT:NEXT
18 E$=CHR$(27)
20 PRINTCHR$(4)E$"N"E$"B            MINI-PENGO"
25 FOR I=46856 TO 46927:READ D:POKE I,D:NEXT
50 CLS:NS$="gggggggggg":PLOT26,12,2:
   TA$=TA$+"i":PLOT1,25,2:PLOT2,25,TA$:GA=0
51 PLOT 0,2,5:PLOT3,2,PO$
52 PLOT6,2,3:PLOT 12,2,NS$
53 IF DU=0THENDU=8:GOTO50
55 FOR J=6 TO 19
60 FOR I=11TO 22:PLOT I,J,"a":NEXTI
70 NEXT J
72 FORI=9TO24:PLOTI,4,"e":NEXT
74 FORI=9TO24:PLOTI,21,"e":NEXT
76 FOR I=5 TO 20:PLOT 9,I,"e":NEXT
78 FOR I=5 TO 20:PLOT24,I,"e":NEXT
80 LM=16:GOSUB 5000
90 LM=12:GOSUB 5000
100 GOSUB 2040
105 HI$=STR$(DEEK(41000)):PLOT19,0,HI$
110 PLOT 25,6,1:PLOT 25,8,1:PLOT26,6," MINI":
    PLOT26,8," PENGO"
115 PLOT0,0,4:PLOT3,0,"SC:":PLOT15,0,"HI:"
120 X=16:Y=12:BH$="c":PLOT X,Y,BH$
130 K=PEEK(£208)
132 L$=STR$(L):PLOT 6,0,L$
135 IF K=56 THEN 200
140 IF K=143 THEN A=1:B=0:BH$="b"
150 IF K=131 THEN A=-1:B=0:BH$="d"
160 IF K=174 THEN B=-1:A=0:BH$="c"
170 IF K=170 THEN B=1:A=0  :BH$="c"
175 IF K=132 THEN1020
180 IFSCRN(X+A,Y+B)=32AND(X+A)>9AND(X+A)
    <24AND(Y+B)>4AND(Y+B)<21THENGOSUB900
185 IF SCRN(X+A,Y+B)=104 THENXC=X:YC=Y:
    PT=100:GOSUB 2000
190 PLOT X,Y,BH$
200 REM == SNO-BEE ==
203 CO=CO+1:IF CO<DU THEN 130 ELSE CO=0
204 PLOT XS,YS," "
205 IF XS>X THEN XS=XS-1:GOTO250
210 IF YS>Y THEN YS=YS-1:GOTO 250
215 IF XS<X THEN XS=XS+1:GOTO 250
220 IF YS<Y THEN YS=YS+1
250 IF XS<10THEN XS=10
255 IF XS>23 THEN XS=23
260 IF YS<5 THEN YS=5
265 IF YS>20 THEN YS=20
267 IFSCRN(XS,YS)=102THENGOSUB3000
270 PLOT XS,YS,"g":WAIT 15
275 IF XS=X AND YS=Y THEN 6000
280 GOTO 130
900 REM
1000 PLOT X,Y," ":X=X+A:Y=Y+B
1010 PLOT X,Y,BH$:RETURN
1020 REM == TIR CUBE ==
1025 SR=SCRN(X+A,Y+B)
1030 IF SR=103 THEN 6000'SNO-BEE
1040 IF SR=101 THEN 7000'MUR
1050 IF SR=32 THEN 200
1055 IF SR=102 THEN 8000
1060 XC=X+A:YC=Y+B
1070 SR=SCRN(XC+A,YC+B)
1080 IFSR=97ORSR=101ORSR=102THENPLOTXC,YC,
     " ":L=L+30:GOTO 200
1090 SR=SCRN(XC+A,YC+B)
1092 IF SR=103OR SR=104THEN GOSUB 2000:
     GOTO 130
1095 IF SR<>32 THEN 200
1100 PLOT XC,YC," ":XC=XC+A:YC=YC+B:
     PLOT XC,YC,"a"
1110 GOTO 1090
2000 REM == TOUCHE SNO-BEE ==
2005 IF PT=100 THEN PT$="100"ELSEPT=400:
     PT$="400"
2010 PLOTXC+A,YC+B,"*":WAIT 20:PLOTXC+A,YC+B,
```

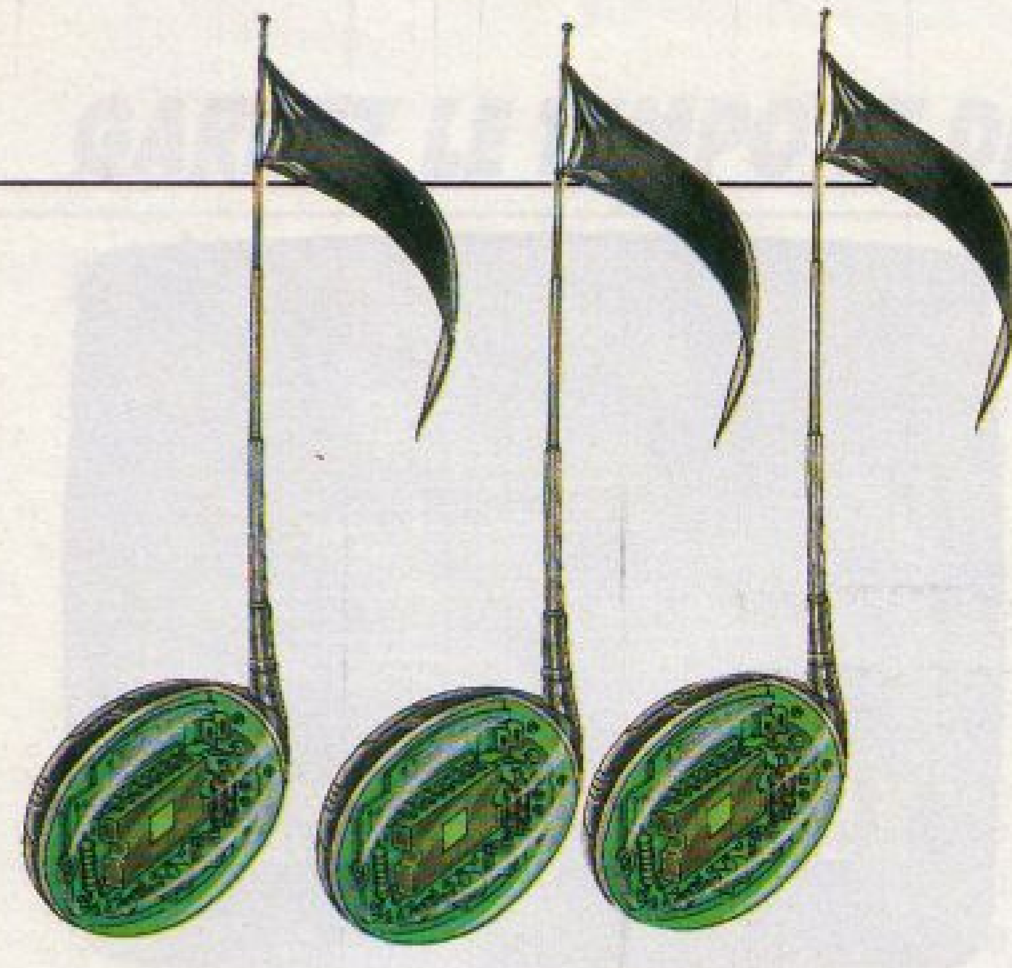
```
" ":L=L+PT:PT=400
2015 PLOT28,12,PT$:WAIT 45:PLOT 28,12,"    "
2020 N=N+1:NS$=MID$(NS$,1,(10-N))
2025 IFN=10THENDU=DU-1:N=0:GOTO50
2030 PLOT12,2,"          ":PLOT 12,2,NS$
2035 N$=STR$(10-N):PLOT 24,2,"  ":PLOT 24,2,N$
2040 XS=INT(RND(1)*14)+10
2050 YS=INT(RND(1)*16)+5
2055 IF SCRN(XS,YS)=102 THEN 2040
2060 PLOT XS,YS,"g"
2065 CO=0
2070 RETURN
3000 REM == SNO-BEE SUR DIAMANT ==
3010 XS=XS-1:YS=YS-1
3020 SB=SCRN(XS,YS)
3030 IF SB<>101 AND SB<>102 THEN RETURN
3040 IF XS<17 AND YS<13 THEN XS=XS+1:YS=YS+1:
   GOTO 3020
3045 IF XS<17 AND YS>12 THEN XS=XS+1:YS=YS-1:
   GOTO 3020
3050 IF XS>16 AND YS<13 THEN XS=XS-1:YS=YS+1:
   GOTO=3020
3055 IF XS>16 AND YS>12 THEN XS=XS-1:YS=YS-1:
   GOTO 3020
3060 GOTO 3020
5000 FOR J=1 TO10
5010 X=INT(RND(1)*10)+10
5020 Y=INT(RND(1)*LM)+5
5030 FORI=1TO4
5040 IF LM=16 THEN PLOT X+I,Y," "
5050 IF LM=12 THEN PLOT X,Y+I," "
5060 NEXTI:NEXTJ
5065 IF LM=16 THEN RETURN
5070 FOR I=1TO3
5080 XD(I)=INT(RND(1)*14)+10
5090 YD(I)=INT(RND(1)*16)+5
5100 NEXTI
5110 FOR I=1TO2
5120 IF XD(I)=XD(3)AND YD(I)=YD(3) THEN5070
5130 NEXTI:IF XD(1)=XD(2) AND YD(1)=YD(2)
   THEN5070
5140 FOR I=1TO3:PLOT XD(I),YD(I),"f":NEXTI
5150 RETURN
6000 PO=PO-1:EXPLODE:IF PO=0 THEN 6050
6010 IF PO=2THENPO$="c"ELSEPO$=" "
6020 PLOT3,2,"  ":PLOT3,2,PO$
6022 PLOT XS,YS," "
6025 PLOT X,Y," ":X=16:Y=12:PLOTX,Y,"c"
6030 GOSUB 2040
6040 GOTO 130
6050 IF L>DEEK(41000) THEN DOKE 41000,L
6060 PLOT 3,24,"UNE AUTRE PARTIE (O/N)":
   GET R$:IF R$="O" THEN RUN

6065 POKE 618,3:END
7000 IF X<>23ANDBH$<>"b"THEN7050
7010 FOR I=5 TO 20
7020 SM=SCRN(23,I)
7030 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT 23,I,"h":

   GOTO 130
7040 NEXT I
7050 IFX<>10 ANDBH$<>"d"THEN 7090
7060 FOR I=5 TO 20
7070 SM=SCRN(10,I)
7080 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT 10,I,"h":
   GOTO 130
7085 NEXT I
7090 IF Y<>5 THEN 7140
7100 FOR I=10 TO 23
7110 SM=SCRN(I,5)
7120 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT I,5,"h":
   GOTO 130
7130 NEXT I
7135 IF Y<>20 THEN 130
7140 FOR I=10 TO 23
7150 SM=SCRN(I,20)
7160 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT I,20,"h":
   GOTO 130
7170 NEXT I:GOTO 130
8000 REM == CUBES DIAMANTS ==
8010 XD=X+A:YD=Y+B
8020 SD=SCRN(XD+A,YD+B)
8025 IF SD=103 THENXC=XD:YC=YD:
   GOSUB2000:GOTO200
8030 IF SD<>32 THEN 8100
8040 PLOT XD,YD," "
8050 XD=XD+A:YD=YD+B:PLOT XD,YD,"f"
8060 GOTO 8020
8100 REM =TEST ALIGNEMENT=
8110 IF SCRN(XD+1,YD)=102THEN8300
8120 IF SCRN(XD-1,YD)=102THEN8300
8130 IF SCRN(XD,YD+1)=102THEN8300
8140 IF SCRN(XD,YD-1)=102THEN8300
8150 GOTO 200
8300 PING:J=0
8310 REPEAT:J=J+1
8315 FOR I=0 TO 2
8316 IF J=1 THEN SG=SCRN(XD,YD-I)
8318 IF J=2 THEN SG=SCRN(XD+I,YD)
8320 IF J=3 THEN SG=SCRN(XD,YD+I)
8322 IF J=4 THEN SG=SCRN(XD-I,YD)
8325 IF SG=102 THENIG=IG+1
8330 IF IG=3 AND GA=0 THEN 9000
8332 NEXT I
8335 IG=0:UNTIL J=4
8340 IF SCRN(XD+1,YD)=102 AND SCRN(XD-1,YD)=
   102 AND GA=0 THEN 9000
8350 IF SCRN(XD,YD+1)=102 AND SCRN(XD,YD-1)=
   102 AND GA=0 THEN 9000
8360 GOTO 200
9000 GA=1
9005 PAPER 4
9010 PLOT 26,11,3:PLOT 28,11,"BONUS:"
9020 FOR P=7500 TO 0 STEP -100
9030 P$=STR$(P)
9040 PLOT 28,13,"    ":PLOT 28,13,P$
9050 NEXT P:L=L+7500
9055 PLOT 28,11,"      ":PLOT 28,13,"
9060 PAPER0:GOTO 200
10000 FOR K=46856 TO 46927
10010 READ C
10020 POKE K,C
10030 NEXT K:RETURN
10040 DATA 12,30,51,33,33,51,30,12
10050 DATA 12,10,12,30,45,45,12,14
10060 DATA 45,45,63,18,18,30,12,30
10070 DATA 12,20,12,30,45,45,12,28
10080 DATA 63,33,33,33,33,33,33,63
10090 DATA 30,51,33,45,45,33,51,30
10100 DATA  0,12,30,45,63,18,30,12
10110 DATA  0,0,0,0,12,30,45,63
10120 DATA 16,24,28,30,16,16,16,16
```

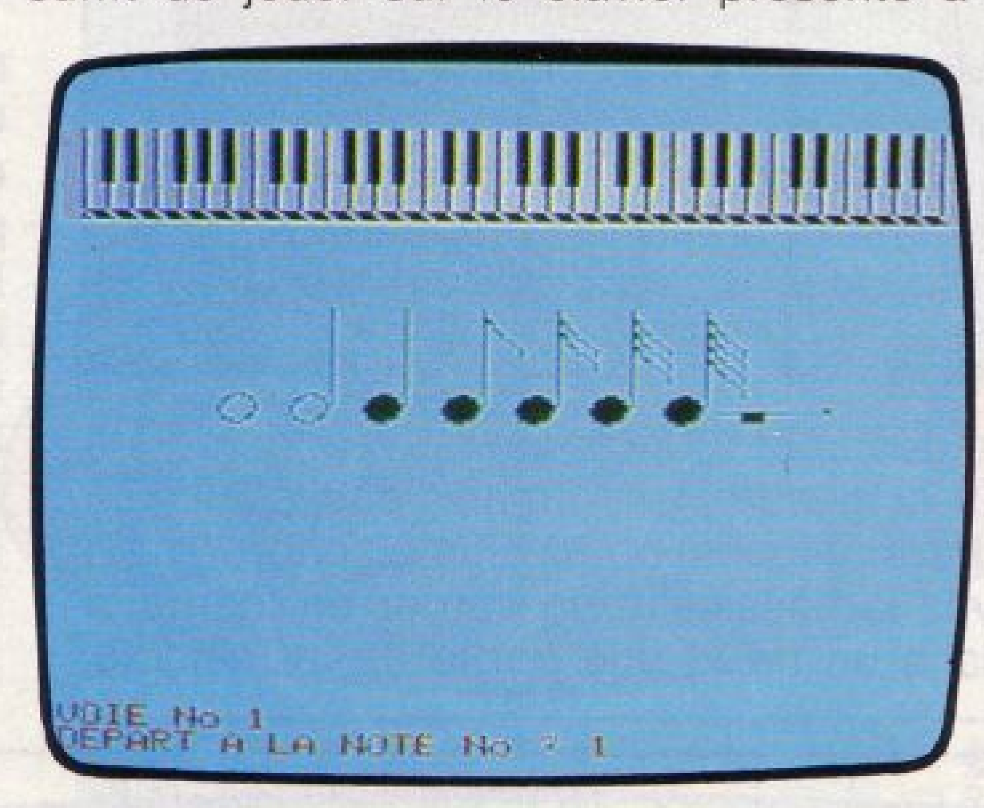
Bruno DASSAS-Bertrand RAVEL

LA MUSIQUE EST AU BOUT DU CRAYON...

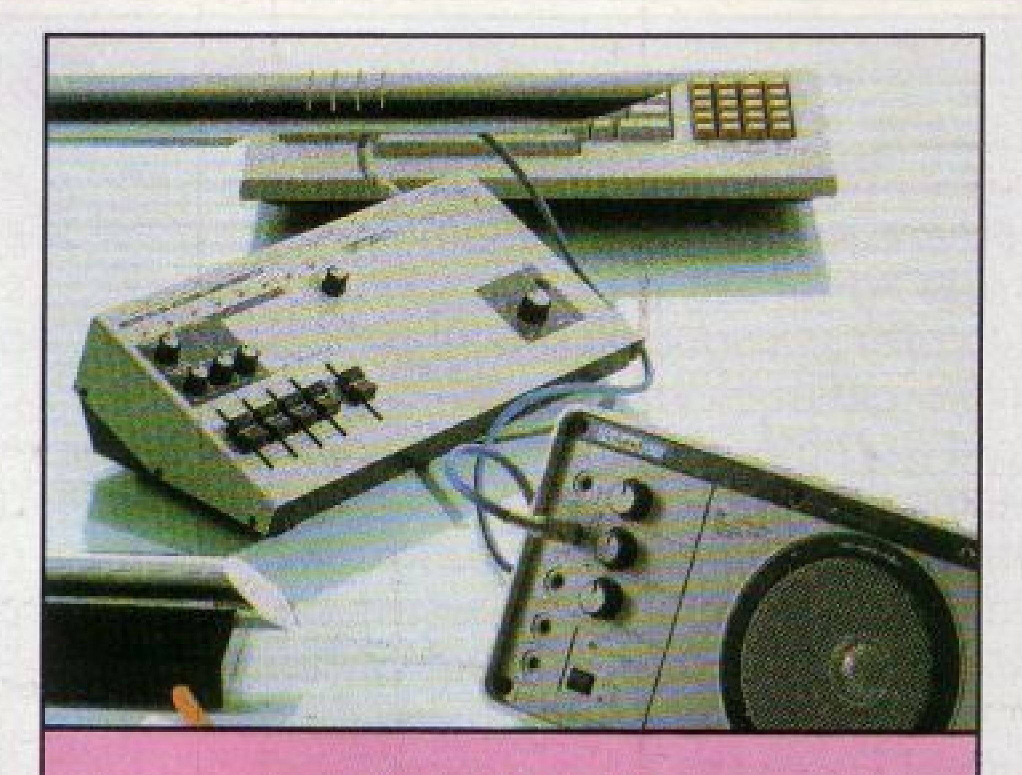


dre une note choisie sans l'enregistrer, il vous suffit de pointer le crayon optique dans l'espace situé entre la clé et la première barre de mesure. Divers symboles vous permettent de déplacer votre portée ou d'écouter votre mélodie à tout moment. Une fois votre œuvre au point, vous pouvez la sauvegarder sur cassette, disquette ou la sortir sur imprimante. Le grand avantage de ce logiciel consiste à développer les capacités de votre *TO 7* en un générateur sonore sur trois voix, ce qui lui permet de rivaliser avec des micro-ordinateurs mieux équipés comme le *Commodore 64* ou l'ordinateur Atari et d'obtenir ainsi une qualité musicale tout à fait performante.

Synthétia (Vifi-Nathan). *Synthétia* est le dernier produit Vifi-Nathan, et le plus élaboré. Il permet de « fabriquer » successivement le matériel sonore, c'est-à-dire les différents instruments ; les thèmes, qui pourront être joués sous plusieurs tonalités ; le morceau de musique proprement dit ; l'exécution globale.
A chaque niveau, il est possible de sauvegarder les données sur cassette ou disquette. *Synthétia* est malheureusement monophonique, mais possède en revanche un générateur d'accord de trois notes, et un générateur de bruits.
L'élaboration complète d'un morceau peut être effectuée uniquement au moyen du crayon optique, et reste facile malgré l'importante palette de possibilités.
Huit instruments sont préprogrammés, plus tous ceux que l'on créera au gré de sa fantaisie, et que l'on pourra mélanger au cours d'un même morceau de musique. La désignation des notes est des plus simples : il suffit de jouer sur le clavier présenté à



l'écran avec le crayon optique. La durée de la note est égale au temps de pose du crayon sur la touche choisie.
En jonglant avec les enveloppes et autres paramètres, les sons obtenus vont de la sirène d'alarme à la flûte ou au violon, en passant par la batterie. Le manuel, très complet, permet d'utiliser les possibilités de *Synthétia* et de s'initier à la théorie de la construction musicale synthétique.



CMU-800

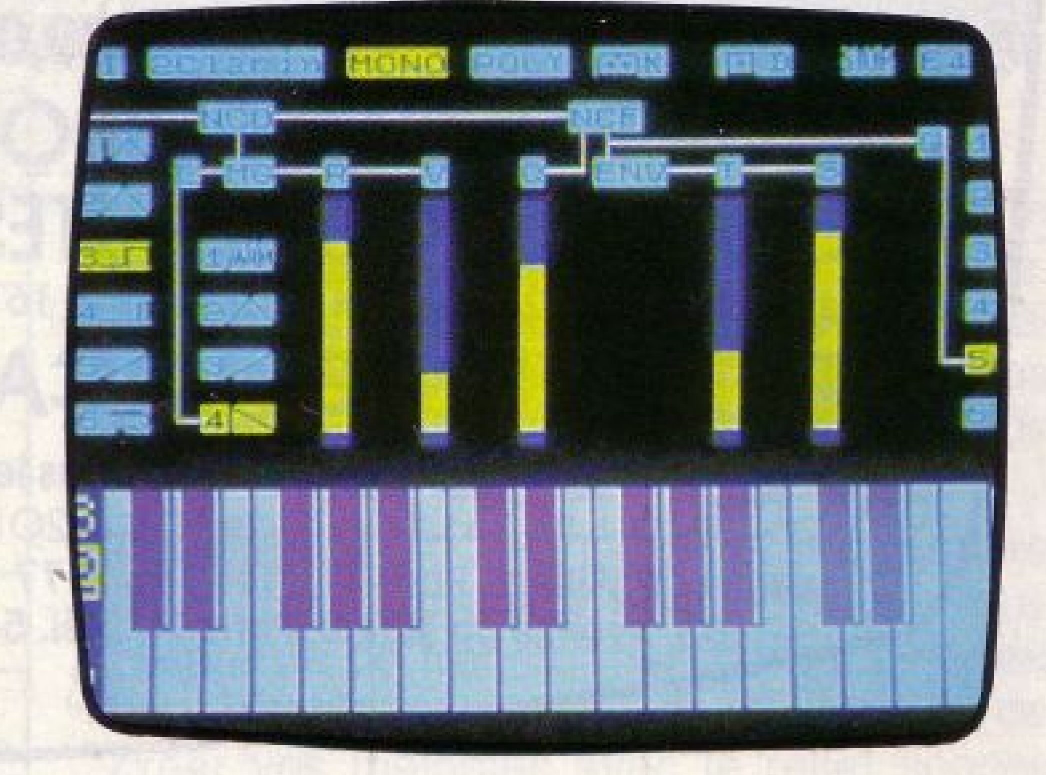
Avec le *CMU-800*, on passe au stade professionnel. Ce micro-compositeur possède ses propres sources sonores pour la mélodie, la basse, les accords (4 voix), et l'accompagnement rythmique (7 instruments). Il peut également piloter 8 synthétiseurs extérieurs. Il se raccorde simplement à un *Apple II*, un *Commodore 64* ou à un *Tandy TRS-80*. Son prix : 4 350 F, plus le programme (520 F pour *Apple*, 800 F pour *Commodore 64*, 940 F pour *TRS 80*). Distribué par Music Lab.

ORIC
LA CANTATRICE CHAUVE

L'Oric possède un générateur sonore intégré qui s'étend sur 3 voix et sur 7 octaves, ce qui lui confère des possibilités sonores et musicales tout à fait intéressantes. On peut regretter l'absence de logiciels de musique vraiment performants permettant à l'utilisateur d'exploiter au mieux les capacités sonores de ce micro.

Éditeur musical (Loriciels). Ce petit programme sur cassette se limite à une initiation tout à fait rudimentaire de la lecture des notes et de la composition musicale. Choisissez les notes affichées au bas de l'écran et placez-les sur la portée. Aussitôt qu'une note est située sur la portée, l'ordinateur la joue. Continuez à écrire votre ligne mélodique puis écoutez-là. Si vous êtes satisfait vous pouvez la sauvegarder.

Suite p. 74



JIM CUOMO
SAXOPHONIE ÉTOILÉE



Le spectacle donné par Jim Cuomo au Palais des glaces en mai dernier était entièrement programmé en Basic et en Forth sur trois ordinateurs *Oric 1*. L'*Oric 1* fournissait la musique d'accompagnement au saxophone de Jim pendant que de très beaux graphismes initiés par la musique défilaient sur trois moniteurs. Ces images illustrent l'incroyable aventure qu'il nous raconte : Contacté au cours de ses expériences musicales avant-gardistes par l'homme mystère de l'année 2235, Jim apprend qu'il a, par le biais de la musique informatique, rendu à toute une génération de l'après-nucléaire, la faculté de percevoir la musique (faculté qu'elle avait perdue après l'apocalypse). Après avoir été privés pendant si longtemps de sons mélodieux, les hommes du futur découvrent avec ravissement la musique de Jim et décident de la garder jalousement pour eux. Ils envoient un messager qui interdit à Jim de jouer sa musique en public. Passant outre à ses menaces, Jim continue le spectacle jusqu'au moment où l'homme mystère se rebiffe... Cette musique étrange, censurée aujourd'hui outre-espace, est en vente sur notre planète chez tous les marchands de vinyls (Jim Cuomo/Disque C.B.S.).

alimentation + joysticks + 3 cartouches (Donkey-Kong, Cosmic Avenger, Mouse Trap). Le tout pour 12 000 FB (1 000 F). **Vincent DENISON, 14, rue Piervenne, 5300 Ciney. Tél. : 083/21.11.82 de 9 heures à 18 heures sauf le dimanche.**

V04/113 — Vends CBS de Noël 83 avec K7 Donkey-Kong, garantie neuve. Très peu servie. Prix à débattre. **Gilles HARDOUIN, Buternet, Saint-Martin-des-Champs, 77320 La Ferté-Gaucher. Tél. : (1) 404.03.41 week-end.**

V04/114 — Vends jeu Ludotronic Envahisseur 2. Prix 380 F, vendu 250 F + console noir et blanc 10 jeux FL10 vendue 200 F + jeu poursuite spatiale interlude 2 joueurs, vendue 250 F. **Frank DUCHEMIN, 73, rue du Bras, Saint-Arnoult, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : 305.07.83.**

V04/115 — Vends ZX81 + clavier mécanique + carte graphique et son + 116 K7 + inversion video, Repeat, Radiateur + bouquin 70 programmes + 40 programmes 1K + jeux (Mazzos, Rex, Super Scramble, etc). **Frank DUCHEMIN, 73, rue du Bras, Saint-Arnoult, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : 305.07.83.**

V04/116 — Vends K7 Atari, Circus Atari 140 F, Asteroids 220 F, Berserk 220 F, Pac Man 250 F + K7 Activision, Chopper Command 250 F, Enduro 260 F. **Gilles LEDUNOIS, 69, avenue de la Cour de France, 91410 Morangis.**

V04/117 — Vends K7 pour VCS Atari 2600 en très bon état avec boîtes et mode d'emploi, River Raid 220 F, Decathlon 230 F, Robot Tank 220 F, Hockey 220 F, Enduro 220 F et Yars'Revenge 150 F ou le tout pour 1 000 F. **Eric VUILLEMIN, 5, rue de la Borderie 35500 Vitré. Tél. : (99) 74.60.69.**

V04/118 — Vends console Colecovision + 3 K7 (Zaxxon, Donkey-Kong, Schtroumpfs) encore sous garantie. Prix 1 800 F. **Pascal Gousseau, Louzy, 79100 Thouars. Tél. : (49) 66.58.16.**

V04/121 — Incroyable ! Fans de CBS, je vends Cosmic Avenger 220 F, Venture 220 F et Pitfall pour Coleco 325 F, état parfait. Pratiquement jamais servi. **Edouard SAUNAL. 29, rue Van-Gogh, 78370 Plaisir (région Yvelines). Tél. : (3) 054.09.33.**

V04/122 — A saisir ! Vends Slot Racer 110 F. Jamais servie, sans emballage, très bon état. **Patrick LEFILOUX, 39, rue Guillaume de Fargis, 84130 Le Pontet. Tél. : 31.02.63 après 18 h.**

V04/123 — Vends K7 pour VCS Pitfall 250 F, Berzerk 200 F, Demonattack et River of Ark 200 F pièce Haunted House + Warlords + Star war + Brainsgame 200 F **Chritophe SORIANO, 8, avenue de l'Orangerie, 91800 Brunoy. Tél. : (6) 046.88.74.**

V04/124 — Urgent ! Vends K7 Demon Attack pour Mattel cause double emploi. Si possible dans la région parisienne. Achète à bas prix tout programmes pour Mattel. **Olivier BERNARD, 12, avenur Kruger, 91210 Draveil. Tél. : 942.45.10.**

V04/125 — Vends, cause double emploi, Walkman très complet en état neuf + casque 500 F ou à débattre. **Emmanuel CORNUAU, « Le Rossignol », Autheuil, 28220 Cloyes. Tél. : (37) 98.53.47 après 18 h.**

V04/126 — Vends K7 CBS Colecovision Zaxxon, Venture, Mouse Trap, Cosmic Avenger, Lady Bug, Donkey-Kong 300 F chaque ou échange une des K7 contre Donkey-Kong Junior (pour CBS). C'est urgent ! Cherche programmes VIC 20. **Christophe ROCHER, rue de la Gare Saint-Chritoly, 33920 Saint-Savin.**

V04/127 — Vends console Mattel + K7 (dont Pitfall) valeur 3 400 F, vendu 2 000 F. **Patrick GUILLIN, 3, allée Camille-Pissarro, 78500 Sartrouville. Tél. : 914.45.29 après 18 h.**

V04/128 — Vends K7 Mattel Space Battle 100 F et Wight Stalker 150 F. Les deux 200 F ainsi que l'extension informatique Mattel (prix neuf 1 390 F) vendue 950 F, très peu servie. **Pierre VIGNAL, 6, rue Neil Amstrong 78280 Guyancourt. Tél. : 043.51.36.**

V04/129 — Vends jeux Merlin 99 F, jeu d'échecs électroniques de poches 199 F, vends ext. 16 K7 pour ZX81 249 F. Achète ext. 32 K7 pour ZX81 moins de 500 F. Faire offre à **A. ZAWADZKI, 25, rue des Jardiniers, les Pinchimades, 13127 Vitrolles. Tél. : (42) 75.02.39 après 18 h.**

V04/130 — Vends Atari (E.T., Defender, etc.) Activision, Spectravision et Imagic. En tout 35 K7 avec mode d'emploi de 100 F à 250 F. **Arnaud NORMAND, 3, rue Buirette, 51100 Reims. Tél. : 40.14.45.**

V04/131 — Super affaire ! Vends K7 Parker pour VCS Atari K7 neuve jamais servie, The Empire Strikes Back, Reactor, Amidar, Action Force pour 250 F chacune. **Jean-Michel METTHEY, boîte postale 18, 78430 Louveciennes. Tél. : (3) 969.23.63 après 17 h 30.**

V04/132 — Vends console Mattel (décembre 82) en très bon état + K7 Frogger, Atlantis, Donkey-Kong, Auto Racing, Triple Action + Roulette Grat. Valeur 3 000 F, cédé pour 1 790 F (certaines K7 sont sous garantie). Achète aussi K7 en tout genre pour CBS, sauf Zaxxon, Donkey-Kong et Q*Bert. Achète aussi K7 en tout genre pour CBS, sauf Zaxxon, Donkey-Kong et Q-Bert . **S. Garcia. Tél. : 344.79.02 Paris.**

V04/133 — Vends console Philips Jet 25 + 13 K7 1 200 F ou Yeno SC3000 + K7 16K Basic + K7 Champion Tennis et Nsub 2 000 F. Batterie synonich Drums Mattel 700 F. **Bruno SAZY, 145, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (1) 585.78.66.**

V04/134 — Vends ZX81 16K dans clavier mécanique. DK pavé touches numériques séparées + Géné son + simul, Vol Fas, T.L.M. Fich, Gestion, etc.) 1 600 F. **Olivier Ledoux, 37, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 61) 325.61.80.**

V04/135 — Vends 4 programmes pour K7 videopac N° 9, Chasse aux trésors, Robots hostiles, Bataille navale, Trouver la base, 17 F pièce ou 50 F les 4. Ecrire à **Eric LEMIRE, 34, rue Jean-Jaurès, 59620 Aulnoye-Aymeries.**

V04/136 — Vends jeu Philips N° 60 état impeccable. Vendu avec K7 Golf, Space Invaders, Ski, Mur magique, Combattans de la liberté. Prix 1 500 F. Ecrire à **Jean-Pascal LEGRIS, 38, avenue Pasteur, 92400 Courbevoie.**

V04/137 — Vends clavier ordinateur Mattel état neuf encore garanti 6 mois. Prix 800 F. **Robert VANDEN BUSSHE, 93, résidence les Ormes, 62138 Haisnes. Tél. : (21) 26.96.48.**

V04/138 — Vends ensemble Atari 2600 + 2 paires de commandes avec 3 supers K7 intéressantes (Defender, Pitfall, mégamania). Le tout acheté 2 100 F, vendu 1 200 F. Possibilité de règlement en 2 fois. **Rodolphe DAUPHIN, 45230 Montbouy. Tél. : (38) 92.65.98.**

V04/139 — Vends VDS console Colecovision + Track Ball + poignées Coleco avec 14 cartouches Donkey-Kong, Lady Bug, Smurf, Base-Ball, Slither, Pitfall, Gorf, Donkey-Kong Jr, Q-Bert, Frogger, Omega Race, Mr Do, Pepper II Frenzy tout en Secam 6 000 F. **Thierry SACAZE, La Comanderie, bâtiment E, escalier 33, Nogent, 60100 Creil.**

V04/140 — Vends videopac G 7400 1 400 F + K7 n[os] 1, 4, 6, 11, 14, 18, 22, 24, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 44, 47, 100 F1-K7, HT Graphisme, 20 + , 39 + , 43 + , 49 + , 51 + , 52 + , 53 + , 55 + , 200 F 1-K7 Parker pour video, Super Cobra, Popeye, Q-Bert, 300 F 1-K7, 41, 42, 300 F. **Sylvain GOSSET, 3 ter, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 200.97.38 après 19 h.**

V04/141 — Exceptionnel ! Vends CBS Coleco + Module Turbo (septembre 83) + 5 K7 dont Zaxxon, Schtroumpfs, Venture, Lady Bug + Donkey-Kong (cause besoin d'argent). Prix neuf 4 000 F, sacrifié le tout à 3 200 F (800 F d'économie) peu servi. **Tél. : 903.32.36 après 18 h.**

V04/142 — Vends VCS Atari + K7 Starmaster, Galaxian, Space Invaders, Combat. Le tout en très bon état. Vendu 1 000 F, possibiité de vendre seulement K7 ou console. **Christian BUDEX, 51, boulevard du Lycée, 92170 Vanves. Tél. : 736.13.76.**

V04/143 — Vends ZX 81 + 16 K7 + clavier mécanique + K7 de jeux Cobalt (simulateur de vol) + Stock-car + Biorythmes + Asteroids avec cordons de magnétophone, valeur réelle 1 500 F, vendu 1 000 F. **Thierry CARSENTY, 1, rue du Moulin, 93170 Bagnolet.**

V04/144 — Vends jeu Philips K7 incorporées (Foot, Tennis, etc.) 300 F. **Crhistophe GERARD, 80, avenue de la République, 59160 Lomme. Tél. : (20) 09.11.24 a partir de 19 h.**

V04/145 — Vends cause achat Apple II, TRS 80, Model III, 16 K7 + Drive (novembre 83) + livres sur TRS —80, pro- ▶



CASIO :

CASIO PT 30 .... 980 F
CASIO MT 45 .... 1 450 F
CASIO MT 800 .... 3 890 F

L'ESPACE MICRO

ATMOS .... 2 480 F
COMMODORE 64 PAL .... 2 990 F
HECTOR 2 HR .... 4 390 F
HECTOR HRX .... 4 950 F
ATARI 600 XL-PAL .... ~~2 240~~ F *
ATARI 800 XL-PAL .... ~~3 240~~ F *
SINCLAIR ZX 81 .... 580 F
SPECTRUM .... 1 990 F
ADAM .... 8 500 F

PROMOTION SUR JEUX VIDÉO ET CARTOUCHES :

CONSOLE
CBS COLECOVISION .... 1 550 F
CONSOLE INTELLIVISION .... 900 F
CONSOLE ATARI 2600 .... 650 F
EXTENSION MÉMOIRE 16 K
PHILIPS G 7400 .... 1 150 F
CLAVIER ALPHANUMÉRIQUE MATTEL .1 390 F

SIERRA CARTOUCHES CBS

BC QUEST FORTIRES .... 469 F
OIL'S WELLS .... 420 F
LEARNING AND LEEPER .... 420 F
SAMMY LIGHT FOOT .... 420 F
THRESHOLD .... 420 F

PARKER CBS

POPEYE .... 450 F
SUPER COBRA .... 450 F
TUTANKHAM .... 450 F
QBERT .... 450 F
FROGGER .... 450 F
JAMES BOND .... 450 F

CBS CARTOUCHES

LADY BUG .... 290 F
CARNIVAL .... 290 F
VENTURE .... 359 F
MOUSE TRAP .... 359 F
SCHTROUMPFS .... 359 F
COSMIC AVENGER .... 359 F
DONKEY KONG JR .... 359 F
PEPPER II .... 359 F
LOOPING .... 359 F
SPACE FURY .... 359 F
SPACE PANIC .... 359 F
GORF .... 359 F
ZAXXON .... 429 F
TURBO .... 820 F
ROCKY .... 850 F
SUBROC .... 429 F
MINER 2049
SUPER CONTROLLER (l'unité) .... 295 F
SUPER ROLLER avec K7 SLITHER .... 820 F
OMEGA RACE SLITHER .... 379 F
VICTORY .... 379 F

IMAGIC CBS CARTOUCHES

WING WAR .... 420 F
MOONSWEEPER .... 420 F
NOVA BLAST .... 420 F
FATHOM .... 420 F

PROMOTION SUR ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES :

SCISYS :

TRAVELMATE .... 4 niveaux 499 F
EXPLORER .... 8 niveaux 990 F
COMPANION 2 .... 8 niveaux 1 090 F
SENSOR CHESS .... 8 niveaux 1 200 F
SUPER STAR .... 8 niveaux 2 080 F
CONCORDE .... 8 niveaux 1 700 F

FIDELITY ELECTRONIQUE :

MINI CHESS .... 4 niveaux 599 F
SC 6 .... 6 niveaux 1 350 F
SC 9 .... 9 niveaux 2 395 F
SUPER 9 .... 9 niveaux 3 690 F

EPYX COMPATIBLE ATARI ET COMMODORE 64

Cartouche PITSTOP .... 490 F
Cartouche JUMPMAN JR .... 490 F
Cartouche GATEWAY TO APSHAI .... 490 F
Cassette TEMPLE OF APSHAI .... 350 F
Cassette JUMPMAN .... 350 F
Cassette CRUSH, CRUMBLE AND CHOMP 350 F

ATARI

LECTEUR DE DISQUETTE .... ~~3 690~~ F *
LECTEUR DE CASSETTE .... ~~890~~ F *
IMPRIMANTE 4 COULEURS .... ~~2 690~~ F
IMPRIMANTE COURRIER .... ~~3 490~~ F *
TOUCH TABLETTE .... ~~840~~ F *

PÉRIPHÉRIQUES

PVP 80 SECAM POUR ATARI 600 XL, 800 XL, COMMODORE 64 .... 590 F

GUIDE DES ROBOTS FAMILIAUX .... 59 F

* BONNE NOUVELLE DE DERNIÈRE MINUTE
NOUS CONSULTER POUR LES PRIX ATARI

LE JEU ÉLECTRONIQUE TOULOUSE
68 bis, Avenue des Minimes
31000 TOULOUSE

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

BON DE COMMANDE à renvoyer à : LE JEU ÉLECTRONIQUE.

68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE. Tél. : 16 (61) 22-60-49 ou 35, rue St-Lazare, 75009 PARIS. Tél. : 16 (1) 874-43-20.

Nom ____________________
Adresse ____________________
____
Code postal ____________ Ville ____________

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

Qté	Désignation	Prix TTC
	Frais de port	35 F
	Offre valable dans la limite des stocks jusqu'au 10.10.84 — Total	